Revista Oficial
Dreamcast™
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Número 8 - Agosto - 975 ptas - 5'86 €



Especial Velocidad

F355 Challenge y Vanishing-Point, los bólidos de Acclaim

¡Guía Completa! RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

¡Mira qué juegos!

Virtua Tennis
Space Channel 5
Fur Fighters
Wacky Races

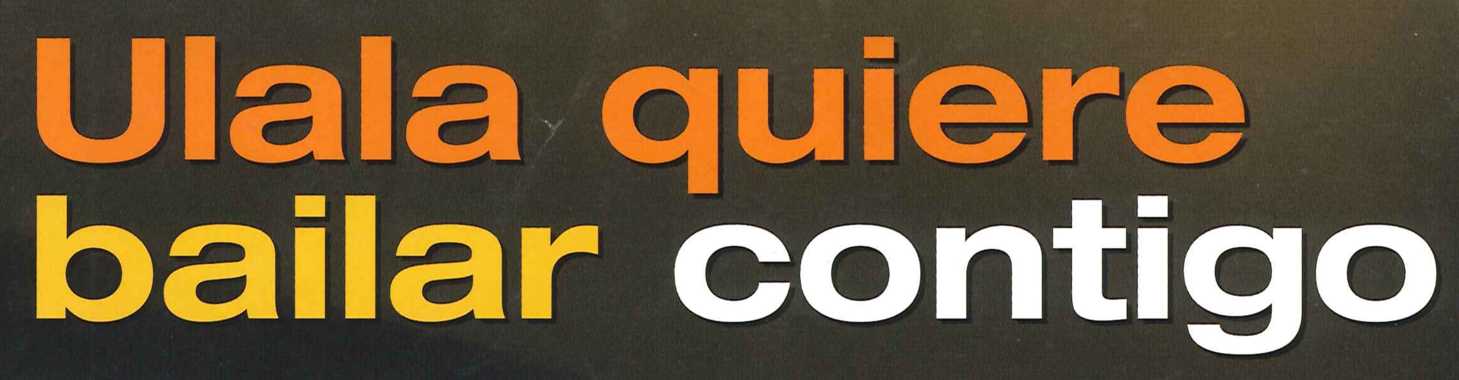
8 424094 810048 00008

DEAD OR ALIVE 2
¡Atrévete a pelear con ellos!



DREAMON VOL.11: INCLUYE 3 DEMOS JUGABLES Y 4 VÍDEOS PARA QUE LOS DISFRUTES EN VACACIONES

WACKY RACES • VIRTUA TENNIS • SPACE CHANNEL 5 • MARVEL vs CAPCOM 2



Ulala quiere bailar contigo

¿Vas a rechazar una oferta como ésta? La reportera más sexy de la galaxia viene por fin a España, y el ritmo de su música comienza a sonar con fuerza en todos los rincones. Con el aterrizaje en Septiembre de «Space Channel 5» no sólo vas a disfrutar de uno de los juegos más marchosos y adictivos del momento, sino que también tendrás la ocasión de conocer a una de las estrellas con más encanto de todas las que han debutado hasta este momento en el gran escenario de Dreamcast.
Quedas avisado: el "fenómeno Ulala" está a punto de estallar, y seguro que vas a ser el próximo que caiga en las redes de esta preciosidad. Pensándolo bien, ¿quién sería capaz de negarse a bailar con ella?



Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaboradores: Miguel y David Calabria
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa
de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 8 - Agosto 2000

06 Panorama

▶ 06 - Actualidad
Las noticias más frescas del verano: dos simuladores deportivos que saldrán coincidiendo con las Olimpiadas de Sydney, o el anuncio del patrocinio de Sega al Dépor. ¡No te las pierdas!

▶ 12 - Internacional
¿Sabes lo que es «Fish Life»? Se trata de un acuario virtual que Sega ha puesto a la venta en Japón. ¡Menuda locura!

14 Reportajes

▶ 14 - Los bólidos de Acclaim
Te presentamos «Ferrari 355 Challenge» y «Vanishing Point», dos simuladores de carreras de lujo para los próximos meses.

20 Previews

▶ 20 - Virtua Tennis
Alucinaste con este juego en las recreativas, y te vas a quedar boquiabierto cuando descubras su fabulosa versión doméstica.

▶ 24 - Space Channel 5
Una reportera muy sexy, la música más marchosa y una invasión alienígena. Mézclalos y tendrás una bomba superadictiva.

▶ 28 - South Park Rally
Estos cuatro gamberros se han montado en sus kart para correr contra otros personajes de la serie. ¡Cuidado, que vienen!

▶ 30 - Gun Bird 2
Capcom va a tener el honor de inaugurar el género de los matamarcianos en Dreamcast. ¿Te apuntas a la guerra espacial?

▶ 32 - SF3 Third Strike

34 Novedades

▶ 34 - Dead or Alive 2
Las luchadoras más atractivas del planeta ya han llegado a nuestra consola. Pero que conste que tras su belleza esconden uno de los mejores juegos de lucha que hayas visto nunca.

▶ 38 - Fur Fighters
Seis peluches armados y peligrosos son los protagonistas de este juego de acción, en el que tampoco faltan algunos toques de humor. ¡Se buscan reclutas dispuestos para la batalla!

▶ 42 - Maken X
Estética japonesa y un argumento muy cuidado para el primer juego de acción subjetiva que aterriza en Dreamcast.

▶ 46 - Tony Hawk´s Skateboard
Un espléndido simulador de skateboard, con animaciones de escándalo y mucha jugabilidad. ¡Cuidado no te vayas a caer!



















▶ 49 - NHL 2000

▶ 50 - Wacky Races
Los Autos Locos se cuelan en tu casa para disputar unas carreras en las que vale casi todo para ganar.

▶ 52 - Gauntlet Legends

▶ 54 - Bust a Move 4

▶ 55 - SFIII Double Impact

56 Zona Abierta

▶ Aquí mandas tú
Dinos que juegos te gustan más, pregúntanos lo que quieras, vota en nuestra encuesta... ¡critícanos! No te quedes sin participar.

59 Guía de compras

▶ Elige tu juego favorito
¿Tienes dinerito fresco? ¿Estás pensando en comprarte un juego? Antes de tomar una decisión, date una vuelta por estas páginas.

64 Internet

▶ Navegando desde los juegos
«ChuChu Rocket!», «Zombie Revenge» o «Sonic Adventure» son algunos de los juegos que te dejan acceder a su propia web.

66 Guías y trucos

▶ 66 - Resident Evil Code: Veronica
Te presentamos la guía definitiva de la mejor aventura de terror de la historia. Sigue los pasos que te indicamos, y podrás llegar al final del juego. ¡No dejes que Alfred Ashford se salga con la suya!

▶ 86 - Trucos

88 Generación Dreamcast

▶ 88 - Motos para el verano
Con el buen tiempo siempre te entran las ganas de comprarte una scooter, ¿verdad? Aquí te presentamos las mejores del mercado.

▶ 92 - Cine
Este verano se han puesto de moda las películas de animación, y en estas dos páginas te presentamos los próximos estrenos.

▶ 94 - Música

▶ 95 - Electrónica

▶ 96 - Agenda

Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 11

Presented by


Demos Jugables:

▶ **Wacky Races**



La bella Penélope Glamour y Mafio con su Anticuaya te esperan en esta divertida demo de uno de los juegos de carreras más disparatados que hayas visto. Si te gustan "Los Autos Locos", te encantará este título.

▶ **Toy Commander Summer Demo**



Los juguetes de Sega atacan de nuevo, y esta vez han llenado de basura una playa. Tu misión es limpiarla para pasar un buen verano. Además, la demo incluye otras dos misiones extra, para que disfrutes de este juego.

▶ **Super Magnetic Neo**



Después de Sonic y Rayman, está a punto de llegar otro héroe plataformero directo desde Japón. Se llama Super Magnetic Neo, y en esta demo quiere que le acompañes a cruzar el Parque de Atracciones de Pao Pao.

Vídeos:

▶ Virtua Tennis
▶ Space Channel 5
▶ Marvel vs Capcom 2
▶ NHL 2000

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

Llegan los Juegos Olímpicos

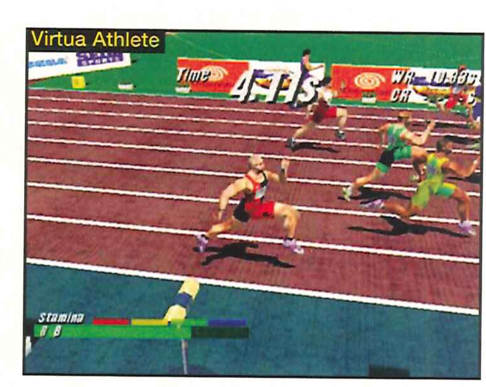
«Sydney 2000» y «Virtua Athlete», dos títulos que van a ponerte en forma

Las Olimpiadas de Sydney están cada vez más próximas, y nuestra consola se va a apuntar a la moda deportiva con el lanzamiento de dos nuevos títulos relacionados con ellas.

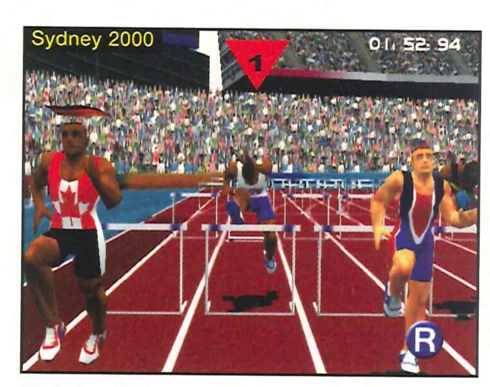
El primero de ellos va a ser «Sydney 2000», el videojuego oficial de los Juegos de Sydney, que tiene su lanzamiento previsto para septiembre de la mano de Proein. Más o menos por las mismas fechas, pero esta vez con la firma de Sega, va a llegar también «Virtua Athlete», un nuevo capítulo de la serie en la que también figuran juegos como «Virtua Striker 2» y «Virtua Tennis».

Tanto uno como otro nos propondrán participar en diferentes pruebas, tanto de atletismo como de otros deportes (tiro al blanco, ciclismo, etc.), con unos gráficos en 3D superiores a los que hemos visto anteriormente en otros juegos de este tipo.

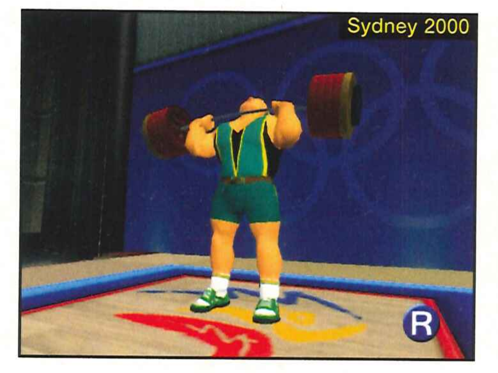
Además, en el pasado E3 Konami anunció que está preparando una versión de su «International Track & Field», con lo que la competición promete ser muy interesante. De momento, id sacando de vuestro armario el chándal y las zapatillas...



Los 100 metros lisos serán una de las pruebas estrella del juego. Las animaciones de los atletas estarán muy bien conseguidas, y todo irá a velocidad de récord mundial.



En «Sydney 2000» podremos participar hasta en catorce pruebas diferentes, ya sea en el papel de atleta, o también haciendo de entrenador. ¡El oro olímpico nos espera!





cambio

Lo de cambiarle el título a sus juegos parece que se está convirtiendo en toda una costumbre por parte de Sega. Si ya en el último número os contábamos que **«JET SET RADIO»** pasará a llamarse **«JET GRIND RADIO»** en los Estados Unidos, ahora le ha llegado el turno a **«ETERNAL ARCADIA»**. A partir de ahora, el nombre de este RPG va a ser **«SKIES OF ARCADIA»**, algo así como "Cielos de Arcadia", en referencia a su trama principal, que como sabéis gira en torno a unos piratas del aire. Pronto esperamos daros un avance más en profundidad de este interesante juego.

PON TU CARA EN Jet Set Radio

Descubrimos nuevas opciones en el juego de Sega



Acabamos de enterarnos de una interesante opción que va a incluir «Jet Set Radio», al menos en su versión japonesa. Según parece, vamos a poder pintar graffiti en las paredes ¡con nuestra propia cara!

El proceso dará comienzo con el escaneo de una fotografía, que después cargaremos en el juego, tal vez a través de la web oficial.

En noviembre, cuando «Jet Set Radio» aparezca en nuestro país, comprobaremos si esta opción se mantiene en la versión europea.

¡¡MUEVE TUS MARACAS!!

¡«Samba de Amigo» saldrá en España!



Buenas noticias: «Samba de Amigo», el juego musical del Sonic Team, va llegar a España en diciembre. Sega nos ha confirmado que juego y maracas harán el viaje desde Japón, aunque todavía no sabemos su precio definitivo.

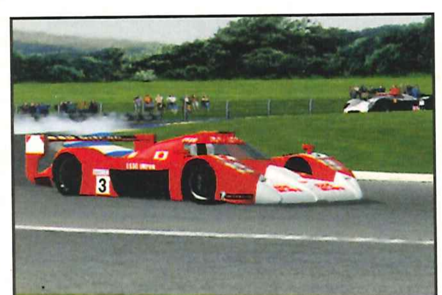
Además, «Samba de Amigo» continúa extendiendo sus adictivas garras a todos los niveles. El último en admitir que se lo pasa en grande agitando las maracas ha sido Shigeru Miyamoto, el famosísimo creador de Mario y Zelda, al que por lo que se ve también le tiran los juegos de Dreamcast. ¡Si ya sabíamos que era un tío inteligente!

Infogrames nos lleva a LE MANS

Después del verano podemos disputar la mítica carrera

La lista de lanzamientos de Infogrames para nuestra consola incluye una parada en el famoso circuito de Le Mans, para para participar en la mítica carrera de las 24 horas que se disputa cada año.

El juego va a salir en Octubre, e incluirá 40 coches y 10 circuitos. De momento, éstas son las primeras imágenes que nos han llegado.







LAS REINAS DE DREAMCAST

¿Quién dijo sexo débil?

La típica imagen del héroe, un tío cachas y varonil, capaz de afrontar cualquier peligro sin temor, se está comenzando a resquebrajar. En nuestra consola ya son varios los personajes femeninos que tienen un papel protagonista, y parece que la tendencia sigue en aumento.

Una heroína pionera como Lara Croft se encuentra cada vez mejor rodeada en compañía de chicas tan atractivas como las espectaculares luchadoras que dan mandobles en «Dead or Alive 2», o la siempre sexy Ulala, que tiene que acabar con una invasión alienígena al ritmo de la música en «Space Channel 5».

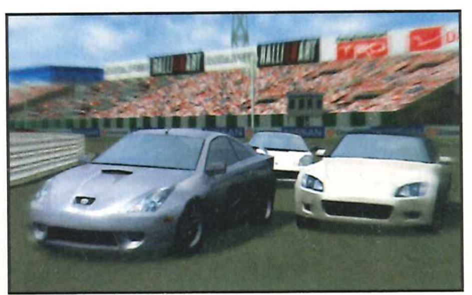
Como esto siga así, pronto tendremos que convocar el primer concurso de Miss Dreamcast (si es que las chicas aceptan, claro). ¿Quién sería vuestra favorita?

Lo tendremos aquí a finales de año

«SEGA GT» YA TIENE FECHA

La fecha de lanzamiento de «Sega GT» ya es por fin oficial. Definitivamente, va a ser en el mes de noviembre cuando podamos conducir los coches de este esperado simulador de carreras.

Como sabéis, el juego vio la luz en Japón hace ya unos meses, y no tardó en ser considerado la respuesta de Sega a «Gran Turismo 2». Como novedad, la versión que llegue aquí incluirá más vehículos de marcas norteamericanas y europeas.



HALF-LIFE más cerca

La versión de Dreamcast está casi terminada

El desarrollo de la versión de «Half-Life» para nuestra consola marcha sobre ruedas, y si todos los planes previstos se cumplen, el juego estará con nosotros en la segunda mitad de septiembre.

La compañía que lo traerá a España será Havas Interactive, la misma que se ha encargado de distribuir la versión de PC. ¡Por favor, que lo lancen ya!



Todos esperamos noticias de Namco

¿Está preparando un nuevo juego de carreras para Dreamcast?

Nuestras antenas espía han captado un rumor salido directamente de Japón, que habla de la posibilidad de que Namco esté programando un juego de carreras.

Según cuentan, la compañía japonesa tendría un proyecto pensado originalmente para la placa Naomi, que después daría el salto del arcade a Dreamcast. Los más atrevidos adelantan incluso que el juego en cuestión podría ser «Ridge Racer V». ¡Qué intriga!

EN PRIMERA LINEA DE COMBATE

«Hidden & Dangerous» nos llevará a la II Guerra Mundial

Otra conversión de un juego original de PC se asoma a nuestra consola. Os hablamos de «Hidden & Dangerous», un título que nos va a poner en el papel de un grupo de soldados de élite que se infiltra en las líneas enemigas durante la II Guerra Mundial.

La versión de Dreamcast llegará a España de la mano de Proein, que ahora nos acaba de enviar las primeras pantallas, y nos ha comentado también que el juego va a estar disponible a lo largo del verano.

Si no podéis esperar más para verlo en movimiento, no dejéis de echarle un vistazo al vídeo que incluimos en el volumen 8 del Dream On, que venía junto con el número 5 de la revista. ¡Que lo disfrutéis, soldados!







DEPORTE para valientes

¿TE ATREVES A PRACTICARLO CON «SEGA XTREME SPORTS»?

Seguro que a muchos de vosotros os ha entrado más de una vez el gusanillo por practicar algún tipo de deporte de riesgo, pero nunca os habéis atrevido a hacerlo. Ahora, Sega va a solucionarnos el problema con el lanzamiento en octubre de «Sega Xtreme Sports», un juego con el que vamos a tener la ocasión de probar qué tal se nos dan diferentes modalidades con un único denominador común: serán siempre deportes en los que el peligro estará cerca.



Lo mismo daremos unos vuelos montados en un ala delta que nos pondremos a conducir un quad (motos de cuatro ruedas), sin olvidarnos de los siempre emocionantes descensos de snowboard.





¡¡QUE VIENE EL MESÍAS!!

Shiny versionará «Messiah» para nuestra consola

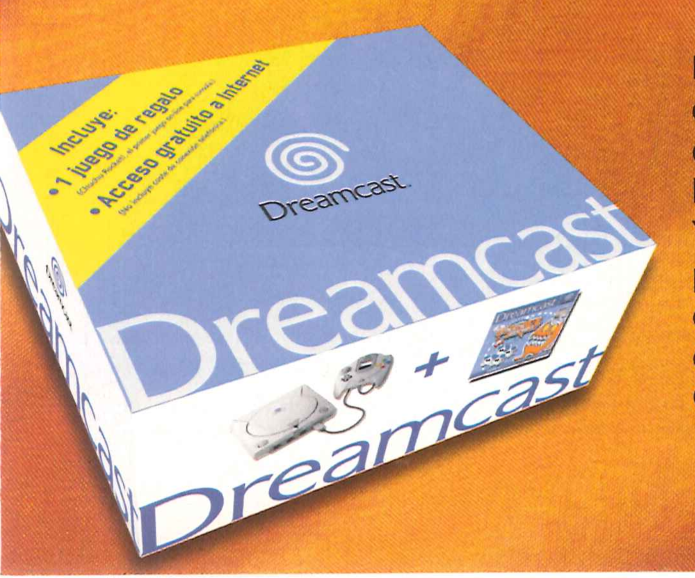


«Messiah», el que para muchos es el mejor juego de PC de la historia, va a tener también su correspondiente versión para nuestra consola. La confirmación llegó después del E3, y ahora sólo falta esperar que Shiny Entertainment se ponga manos a la obra y nos cuente cómo marcha la conversión.

Para los que no estáis al día, os diremos que «Messiah» es una aventura adulta protagonizada por este angelote de aquí al lado, que tiene la capacidad de meterse en el cuerpo de cualquier persona para poder conseguir sus objetivos.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





¡¡GOOOOOOOOOL!! de SEGA

El Dépor lucirá el logo de Dreamcast en sus camisetas

El pasado 12 de Junio, Sega nos invitó a un misterioso viaje: hasta el día antes no supimos que nuestro destino era A Coruña, pero tampoco teníamos demasiado claro a qué íbamos allí.

Sin embargo, poco a poco fuimos atando cabos con la perspicacia que nos caracteriza: la cita era en un restaurante en plena playa de Riazor, justo enfrente del estadio del Dépor. Al llegar, vimos que a la rueda de prensa habían sido convocados los principales medios deportivos del país, y en la mesa figuraban los nombres de los anfitriones: Augusto César Lendoiro, presidente del Dépor, Jean Francois Cecillon, CEO de Sega Europa, y José Ángel Sánchez, director general de Sega España. ¿Anunciaría Lendoiro el fichaje de Cecillon como sustituto de Djalminha? ¿Revelaría el señor Sánchez que el presi del Deportivo es un personaje secreto de «Soul Calibur»? Estaba claro que no: lo que hicieron fue anunciar que Sega Europa va a patrocinar al club coruñés durante la próxima temporada.

Gracias al acuerdo se unen la mejor consola del momento con el campeón de la última liga. De esta forma, Fran y sus compañeros van a quedar más guapos que nunca marcando goles con el nombre de Dreamcast en sus camisetas.

A partir de ahora, los usuarios de la máquina de Sega vamos ser los mayores forofos del Súper Dépor.



Tras la rueda de prensa, Lendoiro se animó a echar un partido de «WWS Euro 2000» con Cecillon. El tío se lo pasó en grande, ¡e incluso le marcó un gol al jefazo de Sega!



Lendoiro, Cecillon y J.A.Sánchez, en el momento de descubrir el diseño de las camisetas. ¿No os parece que son una verdadera preciosidad?



Podéis visitar la web oficial del Dépor en esta dirección: www.canaldeportivo.com



Dreamcast triunfa en el fútbol europeo



El acuerdo que acaba de firmar con el Dépor confirma el enorme interés de Sega Europa por el fútbol, ya que el campeón español es el cuarto club europeo que va a lucir el nombre de Dreamcast en su camiseta. El Arsenal en Inglaterra, el Saint. Etienne en Francia y la Sampdoria en Italia también cuentan con el patrocinio de Sega.


AS GALICIA

Dreamcast, en las camisetas del Depor

El Deportivo entra en el club de elegidos de la mano de Dream

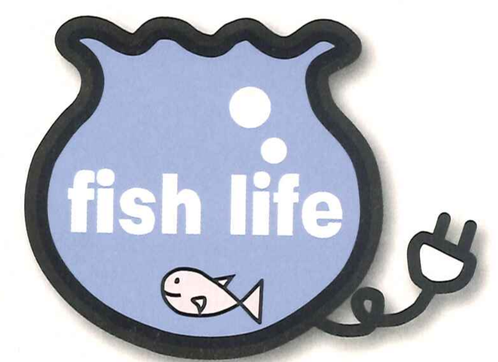
La Voz de Galicia

Créditos Hipotecarios para compra de vivienda

HIPOTECAS CORUÑA

Seguro que este acuerdo contribuye a hacer que Dreamcast sea conocida en todos los rincones de España. Sin ir más lejos, al día siguiente de la rueda de prensa, todos los periódicos recogían la noticia.

Sega inventa el acuario virtual

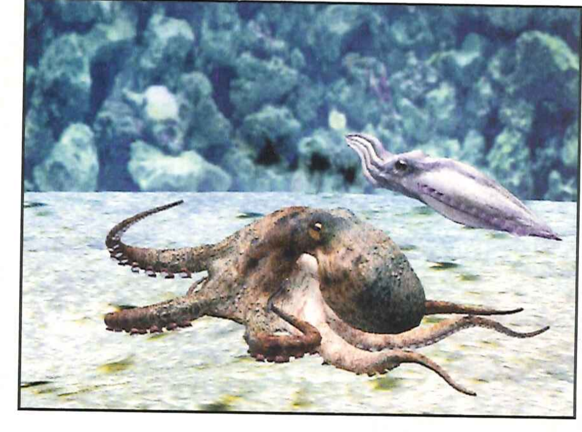


Con la salida a la venta de «Fish Life», los japoneses sólo necesitan un enchufe para llevarse el fondo del mar a casa.

En un país como Japón, donde la gente apenas se coge vacaciones y vive en casas diminutas, cualquier cosa que sirva para ahorrar tiempo y espacio tiene el éxito casi asegurado.

Sega, que de esto sabe bastante, acaba de poner a la venta allí «Fish Life», un acuario virtual tan bonito como los reales, pero con la ventaja de que no hay que preocuparse por limpiarlo ni alimentar a los peces.

Nosotros ya vimos el invento en el último Tokyo Game Show, y nos pareció una pasada. Se trata de una pantalla extraplana de LCD en la que aparece un fondo marino con peces tropicales generados por ordenador con un realismo asombroso. Y como tenemos la ventaja de que los habitantes del acuario son virtuales, no nos limitamos a contemplarlos sin más, sino que podemos interactuar con ellos de varias maneras distintas.



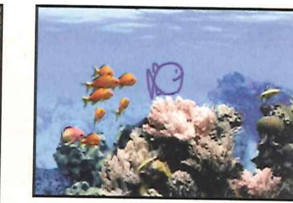
La pantalla de «Fish Life» es táctil, y además viene equipado con un micrófono para el reconocimiento de voz. De esta forma podemos dar golpecitos en la pantalla para asustar a los peces, y también hacer que se muevan al ritmo de nuestro dedo. ¡Incluso es posible llamarlos por su nombre o el de su especie para que se acerquen a la pantalla!

La intención de Sega es que «Fish Life» sirva para adornar lugares como el hall de los hoteles, restaurantes o las salas de espera de hospitales, aunque la verdad es que a nosotros nos encantaría instalar uno en el salón de nuestra casa.¡Es la solución perfecta para dejar de ver Gran Hermano!



La apariencia de «Fish Life» es la misma que la de un acuario real, pero tiene una pantalla táctil de LCD y un micrófono que nos permiten interactuar con los peces virtuales que habitan en él.





Si dibujamos un pez con el dedo en la pantalla, los peces de «Fish Life» se quedarán alucinados al verlo. ¡Son más divertidos que los de un acuario de verdad!



Street Fighter III: Double Impact

Street Fighter III: Double Impact ofrece dos versiones completamente diferentes del increíble programa de lucha de Capcom.

En un solo GD-Rom de Dreamcast incluye Street Fighter III: New Generation y Street Fighter III: Second Impact. Este emparejamiento de gigantes de la lucha marca de nuevo un enorme avance en la serie Street Fighter, de la cual se han vendido más de 25 millones de copias en todo el mundo.

Street Fighter Alpha 3

33 personajes populares del universo Street Fighter. Incluye los protagonistas ocultos especiales que se hicieron populares en la versión arcade y ofrece a los usuarios tres estilos de lucha diferentes, entre otros, el modo de juego World Tour. Street Fighter Alpha 3 cuenta con luchadores más feroces que nunca y ofrece al usuario una multitud de nuevas opciones: juego más veloz, control de mayor precisión, e inversión de impactos de gran rapidez.

Street Fighter III: Double Impact

Street Fighter Alpha 3



¡AQUÍ VIENEN COCHAZOS DE

La compañía prepara el lanzamiento de «Ferrari 355 Challenge» y «Vanishing Point»

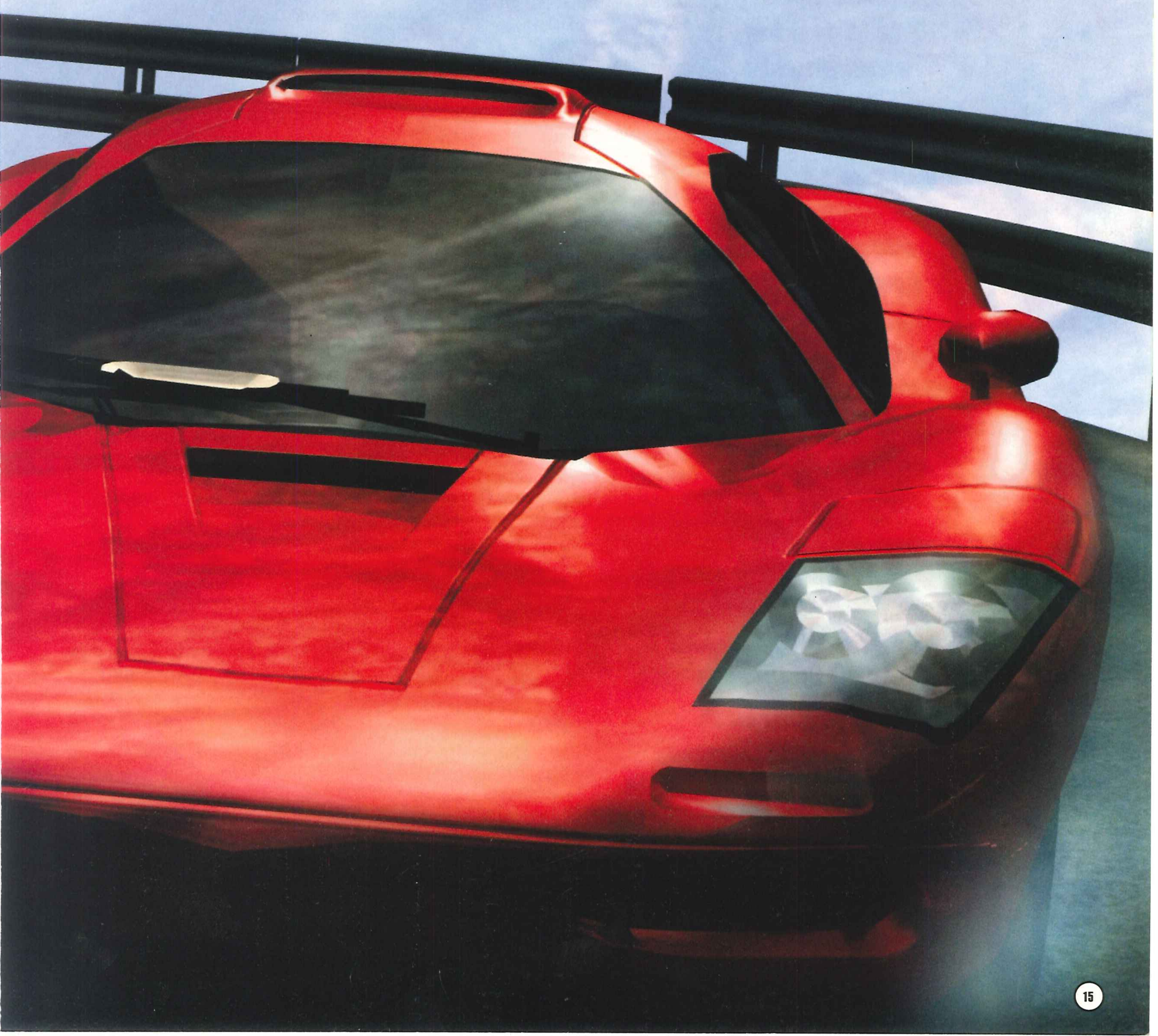
Dos nuevos juegos de carreras se asoman al horizonte de nuestra consola para los próximos meses, y son varios los puntos en común que les unen: los dos comparten la intención de ofrecernos la simulación más realista, y también en ambos casos será el logotipo de Acclaim lo primero que aparezca en nuestra pantalla al ponerlos en marcha.

Os estamos hablando de «Ferrari 355 Challenge» y «Vanishing Point», dos títulos con mucha categoría que van a potenciar el cada vez más completo catálogo de juegos de velocidad que tiene Dreamcast. Nombres tan conocidos como «Sega Rally 2», o el más reciente «V-Rally 2 Expert Edition», unidos a otros que llegarán pronto, como «MSR» o «Sega GT», serán sus grandes rivales en una competición que, para regocijo de todos los amantes de la velocidad, se adivina apasionante. Desde luego, todo el que sienta la pasión por las cuatro ruedas, tiene en estos juegos una colección que ninguna otra consola puede igualar.

Pero además, su aparición también confirma a Acclaim como una de las compañías más comprometidas con la máquina de Sega. Estos dos nuevos títulos, que se van a sumar a otros de la talla de «Shadow Man», «Fur Fighters» o «Dead or Alive 2», convierten a esta compañía en una de nuestras favoritas. Y es que desde que Dreamcast salió a la venta en nuestro país, cada vez que recibimos una nueva actualización de sus planes de lanzamiento encontramos algún motivo para la alegría.

Ahora, preparaos para pisar a fondo el pedal del acelerador, porque las próximas páginas son las más veloces que hayáis leído en vuestra vida. En ellas vamos a comprobar cómo va la puesta a punto de estos dos bólidos, que están llamados a subirse al carro del éxito tan pronto como los tengamos en las estanterías de las tiendas. Sin más preámbulos, os dejamos con «F355 Challenge» y «Vanishing Point». ¡Buen viaje!

LOS DOS ACCLAIM!



FERRARI 355 CHALLENGE



¿Has soñado alguna vez con conducir un Ferrari? Quizá tus ahorros todavía no te den para comprarte uno, pero dentro de poco vas a poder probar lo que se siente conduciendo estos bólidos gracias a esta conversión de la recreativa más realista que haya circulado por las autopistas jugables.

Cuando un tipo como Yu Suzuki decide que quiere programar un simulador de carreras que sea como conducir todo un Ferrari, lo más probable es que la única diferencia entre la realidad y el videojuego sea que con este último no gastamos ni una sola gota de gasolina.

Seguro que muchos de vosotros ya lo habéis comprobado jugando a la versión arcade de «Ferrari 355 Challenge», lo que constituye una experiencia única, tanto por la calidad de sus gráficos como por lo ajustado de su control. Conservar esas virtudes va a ser precisamente el gran reto de esta versión de Dreamcast que os avanzamos aquí.

La razón de que sea Acclaim, y no la propia Sega, la que distribuya este título es el acuerdo exclusivo al que llegó Acclaim con la flamante marca de coches italiana. En cualquier caso, lo que no nos va a quitar nadie va a ser el placer de disfrutar de uno de los mejores simuladores que se han visto nunca.

Para empezar, recordar los coches que habrá en el garaje del juego va a ser bien sencillito, porque sólo podremos conducir un Ferrari, modelo 355 para más señas. Lógico, ¿verdad? Además, el juego sólo va a poder seguirse desde una vista interior, para que tengamos exactamente la misma sensación que si viajásemos dentro de la cabina del coche.

Cuando giremos la llave de contacto nos veremos inmersos en un fantástico entorno gráfico, en el que sólo el fabuloso aspecto de los coches conseguirá que apartemos nuestra atención de los magníficos circuitos, dotados de una solidez formidable.

Otro de los rasgos distintivos del juego, herencia directísima de la recreativa, va a ser un control muy exigente, que nos obligará a tomar cada curva con la mayor precaución. Aquí no tendremos embrague ni palanca de cambios como en el mueble arcade, pero el gran reto estará en conducir utilizando las marchas manuales, porque será entonces cuando la simulación alcance momentos sublimes.

¿Y para cuándo esta maravilla? Pues Acclaim nos ha dicho que el bólido del señor Suzuki va a aparcar en nuestras Dreamcast el próximo mes de Septiembre, así que ya podemos empezar a soñar con esta maravilla.



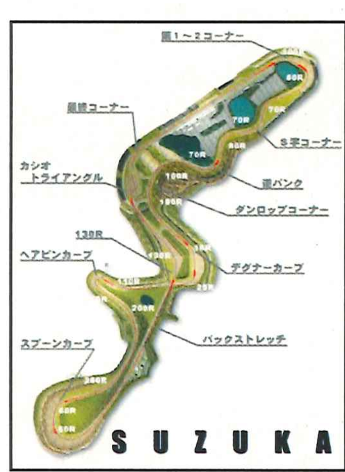
LA MAQUINA RECREATIVA



La versión de «Ferrari 355 Challenge» que se puede jugar en los salones recreativos tiene varias diferencias insalvables al trasladarla a Dreamcast. No tendremos, evidentemente, los tres monitores, ni tampoco el pedal de embrague y la palanca de cambios. Pese a todo, el realismo de los gráficos se mantendrá casi intacto.



CIRCUITOS





En un simulador tan cuidadoso con todos los detalles como va a ser éste, no podían faltar circuitos que reproduzcan fielmente distintos recorridos reales.
En total van a ser seis las pistas que incluya el juego: Motegi, Monza, Sugo, Long Beach y dos versiones del circuito de Suzuka, una corta y otra más larga. Por lo que hemos visto, los fondos se van a mantener inalterables en todas ellas, sin efectos de "popping" ni parpadeos.



La calidad gráfica estará fuera de dudas. La actuación de los mecánicos cuando entremos en boxes nos lo demostrará.



Entre los modos de juego va a haber una opción "Network" para ver los rankings, y también carreras para dos jugadores.



La conversión del arcade de Yu Suzuki será impresionante.





EL BOLIDO





El gran protagonista del juego va a ser el modelo 355 de Ferrari, que será el único coche que tengamos a nuestra disposición. En cualquier caso, viendo las fotos de esta preciosidad, ¿quién va a echar de menos que no haya otros vehículos?

VANISHING POINT

¿Cuantas marcas de coche diferentes caben en un GD-Rom? Pronto vas a poder comprobarlo jugando a este ambicioso proyecto de Acclaim, un simulador que te sentará al volante de los modelos que ves habitualmente por las calles de tu ciudad. Cambiar de coche nunca fue tan fácil.







Si «Ferrari 355 Challenge» va a ser un juego que se rinda en exclusiva a un solo modelo de coche, «Vanishing Point» partirá de un concepto completamente distinto. La idea principal también girará en torno a la simulación, pero «Vanishing Point» va a estar más cerca del estilo de títulos como «Sega GT», donde tan importante como llegar primero en las carreras es recorrer los menús previos de elección de vehículo, disfrutando de la reproducción de un montón de modelos diferentes.

La versión que manejamos todavía estaba muy verde, pero pudimos correr con un Audi TT, un Mini o un Volkswagen Beetle. Al final, se espera que se superen los treinta modelos de las marcas de coches más prestigiosas.

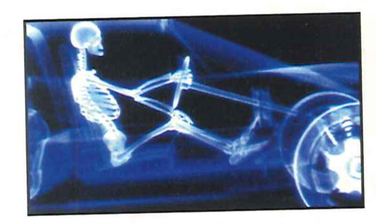
«Vanishing Point» está siendo desarrollado para Acclaim por el grupo británico Clockwork Games, y sus integrantes aseguran que la técnica utilizada no tiene parangón en ningún otro juego anterior. Se ha contado con la colaboración de un grupo de ingenieros del sector automovilístico para crear un engine que simule el comportamiento de los vehículos circulando por diferentes escenarios. Este realismo se extenderá también a los circuitos, que serán generados en tiempo real sin niebla ni parpadeos en el horizonte, y a los coches rivales, que tendrán una inteligencia artificial capaz de imitar el tráfico en carretera.

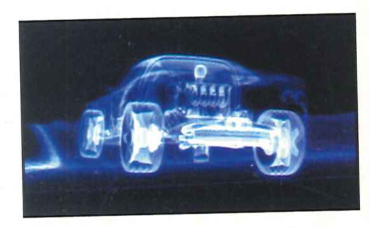
Como os hemos comentado antes, la versión que cayó en nuestras "zarpas" estaba muy incompleta. Sin embargo, fue suficiente para comprobar que el motor del juego será capaz de poner hasta cuatro coches rivales a la vez en pantalla, y también las diferencias del control entre unos vehículos y otros.

La fecha prevista de salida para «Vanishing Point» es Septiembre, así que esperamos recibir una versión más avanzada en breve para hablaros más a fondo de él.



LOS COCHES

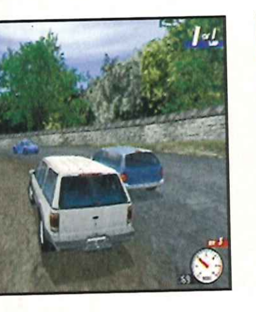






Los programadores de Clockwork Games están trabajando codo a codo con un grupo de ingenieros para reproducir las condiciones de un montón de modelos de marcas reales. La idea es que el motor del juego trabaje con más de 100 variables para determinar el movimiento de nuestro vehículo en todo momento de la carrera.













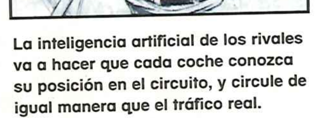


En el garaje habrá más de 30 modelos de coche diferentes.

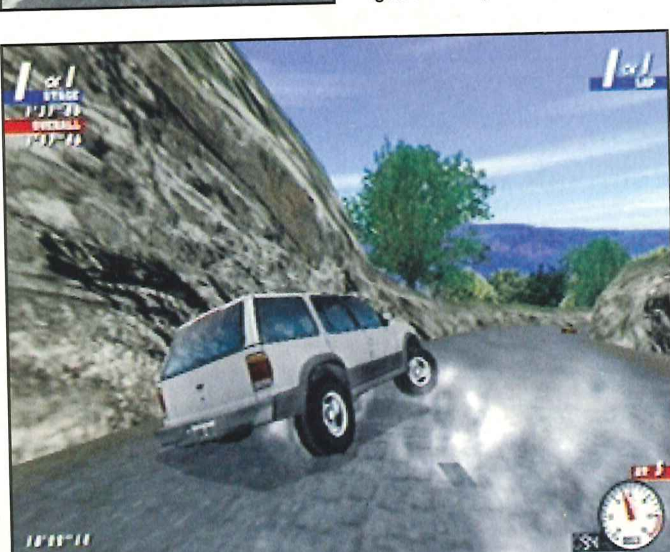


EL TRAFICO

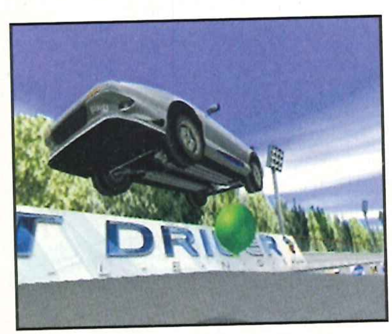




La inteligencia artificial de los rivales va a hacer que cada coche conozca su posición en el circuito, y circule de igual manera que el tráfico real.



LOS MODOS DE JUEGO





Aunque no estaban activos, en la versión que hemos probado estaban los típicos modos arcade, campeonato y multijugador, y otros dos que se saldrán de la norma: el Stunt Mode (pruebas de acrobacia con el coche) y otro con funciones en Internet.

▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Septiembre** ▶Género: **Deportivo**

Virtua Tennis

Manolo Santana abrió el camino. Después ha venido gente como los Sánchez Vicario, Bruguera, Corretja o Moyá. Dentro de poco, tú podrás ser el próximo sin salir de casa.

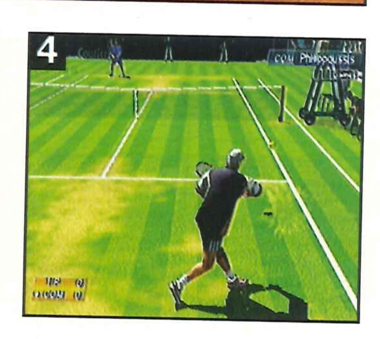


Había una vez, en el feliz reino de las consolas, un tipo de juego deportivo que siempre había sido tratado como el patito feo por los programadores: el tenis. Si bien era verdad que se habían hecho cosas interesantes, habían sido diferentes intentos con muñequitos gorditos y cabezones como protagonistas. Y cuando se trataba de poner tenistas reales y darle un cierto aire de simulación, no conseguían transmitir toda la espectacularidad de este deporte.

UN BUEN DÍA, SEGA SE DECIDIÓ A ARREGLAR esta situación creando un juego de tenis grandioso. Los mejores cerebros de la compañía se pusieron manos a la obra, y como saben mucho de arcades (por no decir abiertamente que son unos maestros), crearon un título al que bautizaron «Virtua Tennis: Sega Professional Tennis». Este juego ha cosechado ya triunfos en los salones recreativos de todo el mundo, y ha conseguido asombrar a todos por su deslumbrante calidad gráfica y su incansable jugabilidad. Ahora, meses después, «Virtua Tennis» se dispone a continuar su éxitos en su exclusivo destino definitivo, que no es otro que la maquina de la ▶▶

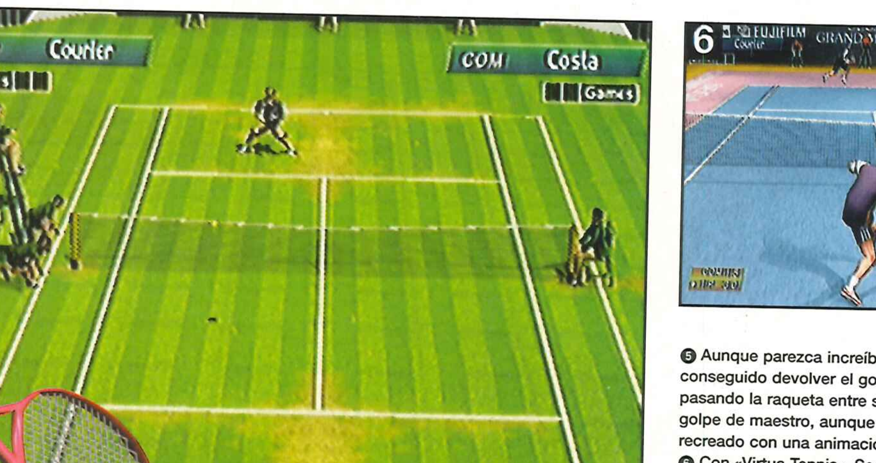






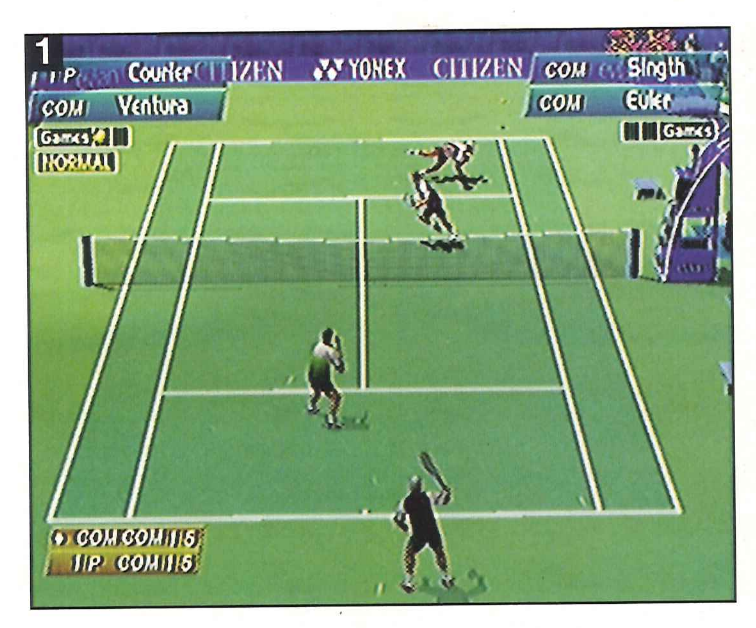
❶ Carlos Moyá en una subida a la red que ha sorprendido al contrario. Ahora cruzará la bola a la izquierda, y el punto será suyo.
❷ El juego de fondo de pista será muy importante para alzarse con la victoria.

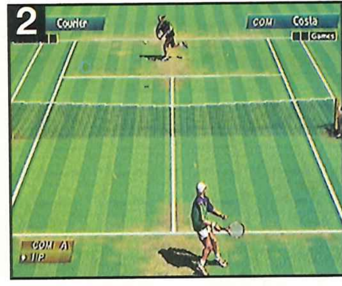
❸ Entre punto y punto, se nos obsequiará con unas bonitas secuencias de animación.
❹ ¡Ajustando la bola a las lineas de la pista! Si todo sale bien, no oiremos la fatídica voz del juez de silla cantando: ¡Noooooo!

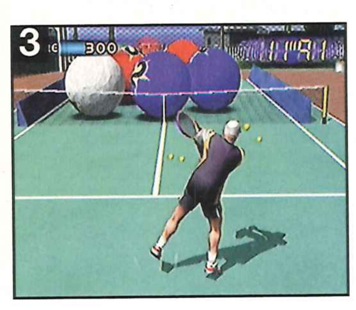




❺ Aunque parezca increíble, Jim Courier ha conseguido devolver el golpe del contrario pasando la raqueta entre sus piernas. Un golpe de maestro, aunque muy peligroso, recreado con una animación fabulosa.
❻ Con «Virtua Tennis», Sega va a continuar la magnífica línea de su serie deportiva. Al igual que «Virtua Striker 2» o el próximo «Virtua Athlete», este juego va a combinar un aspecto gráfico impresionante con un control de lo más sencillo.









▶▶ espiral azul que tenéis en casa, bien cerquita de vuestro televisor.

LA CONVERSIÓN DESDE LA PLACA NAOMI no va a ser así, tal cual, sino que Sega piensa añadirle algunas novedades como hizo antes en títulos como «Crazy Taxi» o «Soul Calibur». En la versión domestica de «Virtua Tennis» se van a incluir un nuevo modo de juego, la opción de disputar partidos de dobles, una vista inédita y alguna sorpresa más.

Con «Virtua Tennis», el deporte de la raqueta ya no tendrá nada que envidiarle al fútbol o al baloncesto, que cuentan con simuladores de mucho nivel. Aquí se van a respetar al cien por cien los asombrosos gráficos del arcade original, y hasta en algunos momentos podremos atrevernos a decir que son mejores.

Ocho tenistas profesionales de entre los mejores de la ATP han sido los elegidos para protagonizar el juego. Entre ellos se encuentra ▶▶

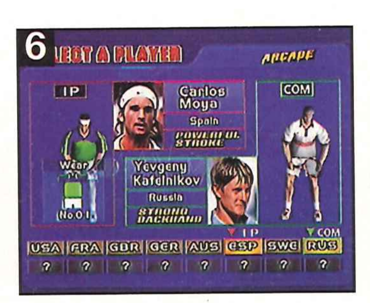
LAS CLAVES

UN JUEGO DIGNO DE ESTE DEPORTE. Parece que ahora sí que va a ser la buena. Los usuarios de Dreamcast vamos a disfrutar pronto, y en rigurosa exclusiva, de un juego de tenis de una calidad asombrosa.

LOS GRÁFICOS MÁS REALISTAS. Las animaciones de los jugadores y la calidad gráfica general serán de otro planeta. Diferentes superficies de juego recreadas hasta el más mínimo detalle harán el resto. ¡Habrá que verlo para creerlo!

UN CONTROL INTUITIVO. Sólo tres botones y la cruceta de dirección serán suficientes para tener uno de los controles más sencillos de un juego deportivo.

1 En los partidos a dobles nos hará falta compenetración con el compañero y algo de intuición para cubrir los huecos. Si no encontramos tres amigos, podremos jugar también con la computadora.
2 Un aspecto muy importante el tenis es dominar el centro de la pista, para no tener que correr de lado a lado como hace Costa.
3 Aquí tenéis uno de los minijuegos del modo "World Circuit". Nuestro objetivo será golpear a las bolas de colores para puntuar.
4 Una pista en Rusia con el suelo sintético. Tendremos que acostumbrarnos a todo tipo de superficies.







5 Este es el globo terráqueo que tendremos que recorrer para conseguir colarnos en los primeros puestos del ranking de jugadores de «Virtua Tennis».
6 La pantalla de selección de personaje presentará ocho tenistas reales para elegir. No os preocupéis, que habrá otros ocho más ocultos esperando a ser descubiertos en el modo "World Circuit".
7 El drive a dos manos será un golpe muy poderoso. Para ejecutarlo bastará con colocar correctamente al personaje, y mantener presionado algo más tiempo del normal el botón correspondiente.
8 Esta vista con el tenista en un plano muy cercano, además de resultar muy jugable, representará una novedad con respecto a la versión para recreativa.

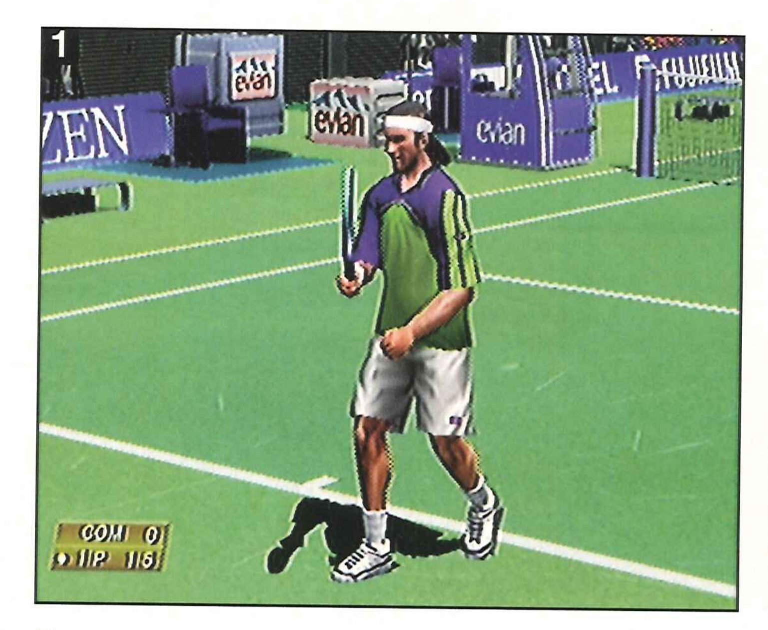
EL GRAN HERMANO

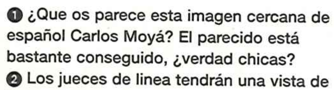
El recorrido entre "El Gran Hermano Arcade" con su placa Naomi y nuestra Dreamcast, es cada día más corto. Si la recreativa ya os pareció impresionate, esperad a ver la versión domestica. Será igual, pero con jugosos añadidos.



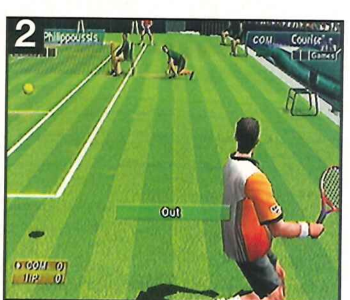




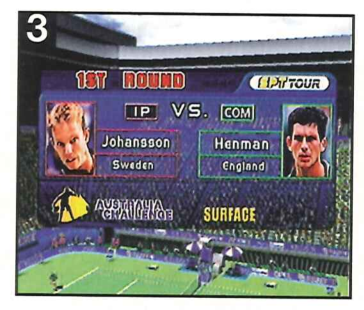


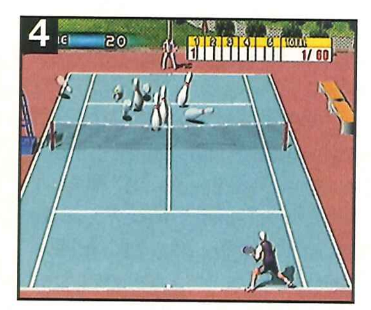


❶ ¿Que os parece esta imagen cercana de español Carlos Moyá? El parecido está bastante conseguido, ¿verdad chicas?
❷ Los jueces de linea tendrán una vista de lince. No se les escapará ni una. Cuando escuchemos el grito de "¡Out!", y aquí no valdrá eso de agarrarse una pataleta e insultar al arbitro como hacía McEnroe.
❸ Antes de cada partido se presentará la ficha de los jugadores que van a intervenir.
❹ ¿Seréis capaces de hacer un "strike" tirando todos los bolos de un solo pelotazo? El mes que viene lo intentáis.



▶▶ el mallorquín Carlos Moyá, al que se ha definido como un jugador con un estilo potente. A esta cifra habrá que sumar los ocho tenistas que podremos ir obteniendo en el modo "World Circuit", que será una de las grandes sorpresas que encontremos en la versión doméstica. Consistirá básicamente en un recorrido por el Mundo, participando en toda clase de torneos para conseguir dinero con el que fichar a un compañero para los partidos a dobles, o poder desbloquear nuevas pistas (habrá hasta cinco más, incluyendo una de tierra batida en España). También tendremos acceso a una simpática

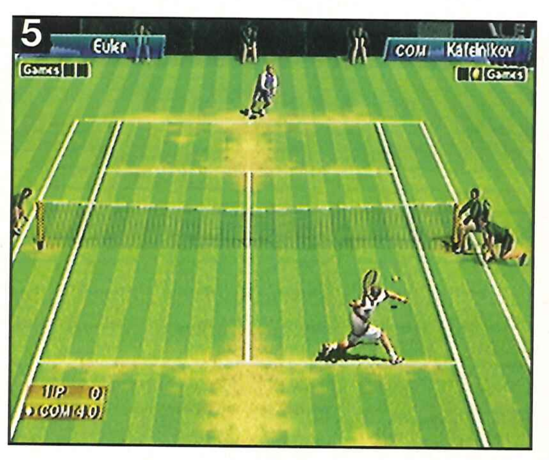


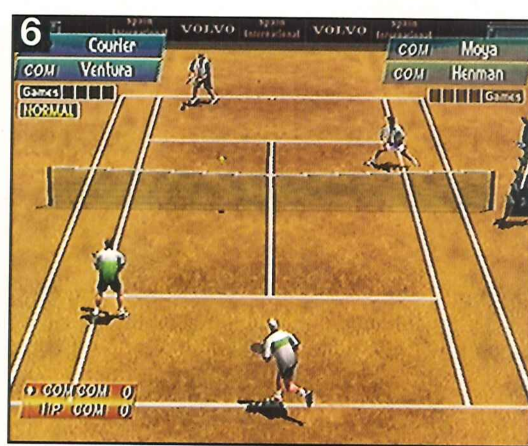


serie de minijuegos, que elevarán la diversión hasta cotas estratosféricas.

PARA MODELAR EL CUERPO DE LOS TENISTAS se han utilizado las últimas tecnologías 3D. Una ingente cantidad de polígonos les va a dotar de unas animaciones sencillamente increíbles, que reflejarán con total fidelidad el comportamiento de los jugadores reales sobre la pista.

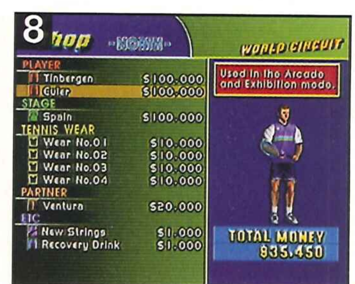
Y esto va a afectar igualmente al desarrollo de los partidos, porque tendremos que "currarnos" cada ▶▶

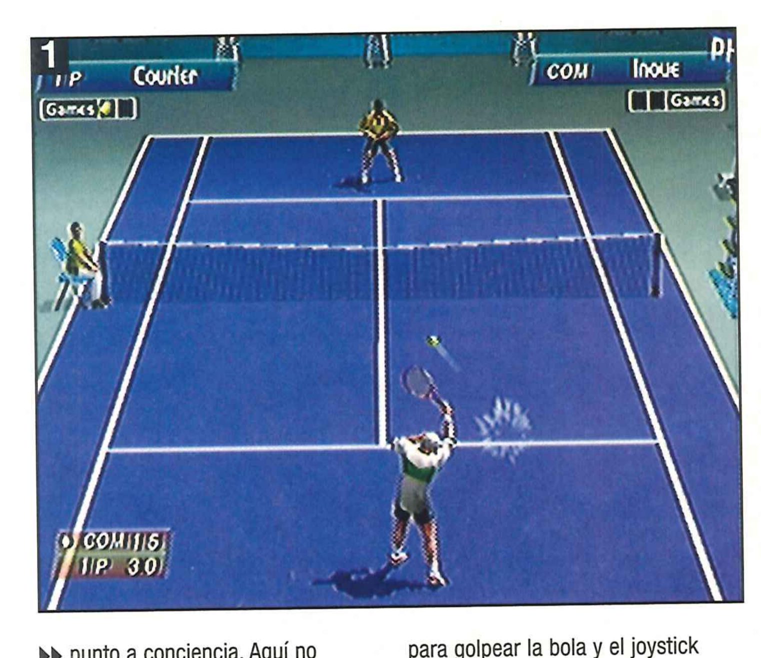




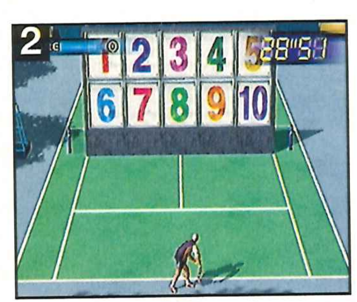
❺ Euker se prepara para lanzarle a su rival un drive bestial. ¿Os habéis fijado en las texturas que muestra la hierba de la pista?
❻ Otro partido a dobles, esta vez sobre tierra batida. Aquí la pelota botará algo menos, y los tenistas se podrán deslizar para devolver los golpes del contrario.
❼ Superando los minijuegos obtendremos un buen dinerete, que podremos usar para adquirir tenistas nuevos y jugar con ellos en los modo arcade y exhibición.
❽ En la tienda virtual vamos a encontrar también nuevas ropas y también raquetas.







❶ Manteniendo pulsado el botón un poco más de tiempo conseguiremos más fuerza en el golpe. Mirad el efecto del impacto.
❷ Golpear los cuadros siguiendo el orden numérico parecerá fácil, pero no lo va a ser Habrá que tener mucha práctica.
❸ A veces la suerte también se aliará con los tenistas. Un leve toque de la bola en la red cambiará la dirección de la bola, y un inoportuno resbalón también nos podrá dejar vendidos. ¿Verdad que sí, Pioline?





▸▸ punto a conciencia. Aquí no valdrá eso de enganchar un buen saque y tener el punto seguro. Ahora la cosa cambiará, y tendremos que utilizar tácticas de juego que podrán variar en función del tenista que hayamos elegido, ya que cada uno tendrá su punto fuerte y también, por supuesto, su talón de Aquiles. Así, con Kafelnikov tendremos que procurar subir poco a la red, porque su juego de fondo será muy potente.

Otro factor a tener en cuenta será el tipo de suelo en el que vayamos a jugar. En pista sintética, por ejemplo, las bolas correrán mucho más rápido que sobre la tierra batida.

EN «VIRTUA TENNIS» SERÁ POSIBLE HACER todos los golpes que nos imaginemos, e incluso algún otro que no nos cabe en la cabeza ni siquiera después de habérselo visto realizar a estos muchachos. Habrá saques a velocidad de vértigo, restos magistrales, voleas en la red y hasta un globito que deje al contrario con cara de tonto. Y lo mejor de todo es que saldrán con un control sencillo, similar al de la máquina recreativa, que utilizará solamente tres botones para golpear la bola y el joystick para ir de un lado a otro de la pista.

El sonido también cumplirá bien su papel, porque vamos a estar acompañados de todo lo que rodea a un partido de verdad. Oiremos los gritos de los jueces, los aplausos del público y el ruido de los raquetazos, todos perfectamente recreados.

Los 128 bits de la máquina de Sega van a recibir muy pronto este título, que promete ser no sólo el mejor simulador de tenis de la historia, sino también uno de los juegos más divertidos que hayamos probado nunca. Esperad apenas un mesecito y veréis. ■



❹ Cuando los tenistas lleguen forzados a alguna pelota se lanzarán al suelo en un intento desesperado por alcanzarla. Las animaciones de estas caídas serán de quitarse el sombrero.

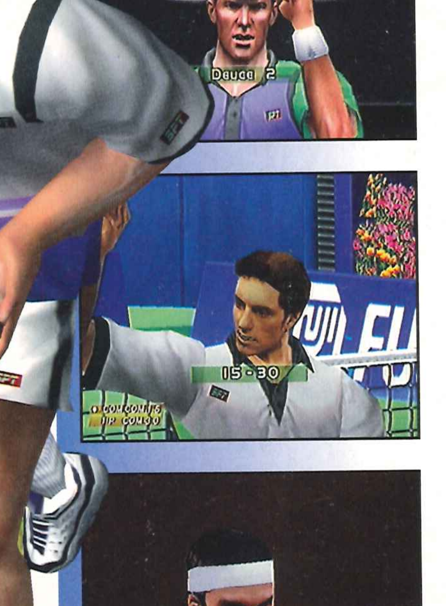
❺ El tenista que domine el saque tendrá medio set en el bolsillo. Una barra de energía en la pantalla nos indicará el momento justo en el que tendremos que golpear la bola.

YO CONOZC A ESTOS TÍ

«Virtua Tennis» contará con la presencia de ocho tenistas profesionales reales de primer orden, que se encuentran entre los mejores del mundo en el ranking de tenis masculino de la ATP. Entre ellos podremos manejar a Kafelnikov, con su terrible saque, Pioline y su volea, o a nuestro compatriota Carlos Moyá, que tendrá como mejor arma un mortífero revés. A estos ocho tenistas habrá que sumar ocho más, que estarán ocultos.







▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Septiembre** ▶Género: **Musical**

Space Channel 5

"Up-Left-Right-Down-Chu-Chu". Apréndete estas palabras, porque pronto tendrás que bailarlas al ritmo de Ulala, la presentadora de televisión más marchosa de la galaxia.



Estamos en pleno siglo XXV. Los Morolians son unos pequeños marcianitos con mucho ritmo funky que han invadido la estación espacial donde tiene su sede el canal televisivo "Channel 5". Los tíos han desembarcado con sus hordas de baile, y se han hecho los amos de los rankings de audiencia interestelar. Tras esta invasión, sólo Ulala, la reportera con más marcha de la televisión, va a tener el valor para tratar de salvar ¡bailando! a los habitantes de la estación espacial.

SÍ, SUS ARMAS VAN A SER EL BAILOTEO y también un pistolón láser de los de "agárrate y no te menees". Con ellas, nuestra amiga tendrá que hacer que los marcianos se vuelvan a su amado planeta. Ésta va a ser la original historia que inspirará «Space Channel 5», la penúltima genialidad de Tetsuya Mizuguchi, uno de los gurús de la programación y creador, por ejemplo, de la famosa serie «Sega Rally».

La mecánica elegida no podría ser más sencilla: estará basada en el clásico juego "Simón", en el que había que repetir una secuencia de luces y sonidos para avanzar a la siguiente secuencia, y así cada vez más rápido, hasta que se nos caían los ojos al suelo de la velocidad ▶▶

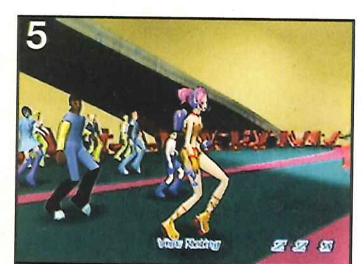


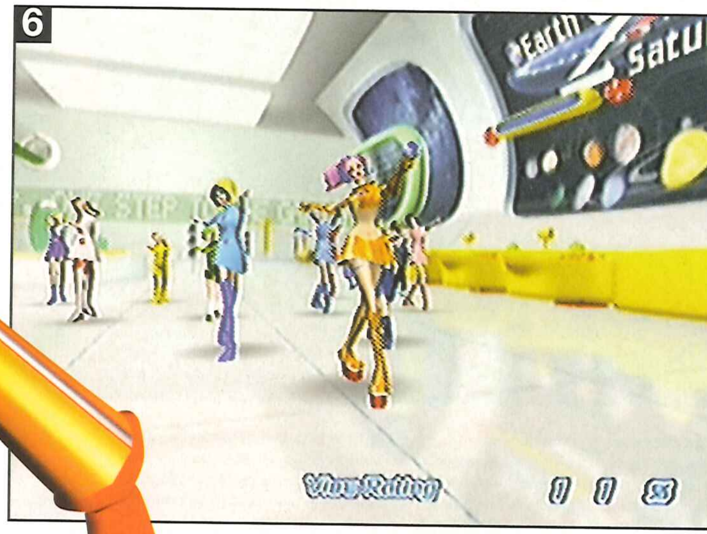


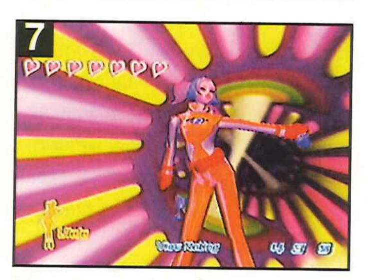


❶ No seáis así, ¿qué queréis que hagamos? Nosotros no tenemos la culpa de que Ulala lleve puesta una falda tan cortita.
❷ Toma movimiento de cadera. Probad a hacer esto vosotros, pero no nos denunciéis si algún hueso se os sale de su sitio.
❸ ¡Oh, es ella! Aquí tenéis un primerísimo plano de nuestra presentadora de televisión favorita. ¡Lo que molaría verla todos los días dando el tiempo en el telediario! ¿Verdad?



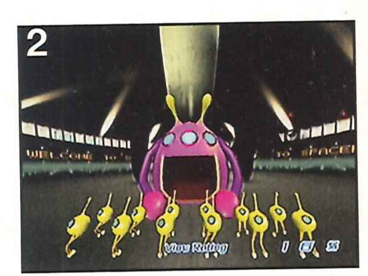






❹ Ulala dándole su merecido a los malditos alienígenas. Habrá que fijarse en la posición en la que aparezcan, para disparar al ritmo de la música y en el momento preciso.
❺ Este paso de baile no tendrá que envidiar a los que se ven en la MTV, o los que se marca Jennifer López en sus vídeos.
❻ Un ballet entero a nuestra disposición, siguiendo los movimientos que hagamos.
❼ ¡Páralo Paul... páralo! ¡Qué momento psicodélico-hippie, estilo años setenta!







LAS CLAVES

UNA NUEVA ESTRELLA. Ya pueden ir temblando Lara Croft y las chicas de «Dead or Alive 2», porque muy pronto tendrán una fuerte competencia con Ulala. Sus pasos de baile y sus movimientos de ombligo serán de quitar el hipo.

LA FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE. La fantástica banda sonora del juego hará que nos olvidemos de las discotecas y del chiringuito de moda. La música, con su aire de los años setenta y ciertos toques funky, no dejará que tengamos los pies quietos.

LAS ANIMACIONES. Las coreografías, meneos, brincos y descoyuntamientos varios de los personajes, tendrán animaciones de infarto, comenzando por la propia Ulala y terminando por el último de los alienígenas.

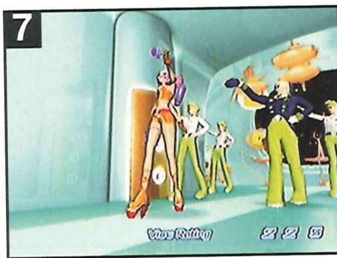
▶▶ con que aparecían. Salvando las distancias, nosotros tendremos que hacer algo similar, pero presionando la cruceta direccional en el sentido y el orden que nos marquen: Up, Down, Left o Right. Como veis, no hará falta ser un experto en inglés. Todo esto vendrá combinado con el botón de disparo, equivalente al sonido "Chu", que no es otra cosa que la adaptación japonesa de la palabra inglesa "Shoot", y que se ha querido mantener para la salida del producto fuera de tierras niponas.

A primera vista parecerá sencillo, pero la complicación vendrá con las repeticiones vertiginosas, secuencias cada vez más largas y los cambios en el "tempo" de las notas, que nos pondrán en aprietos con seguridad.

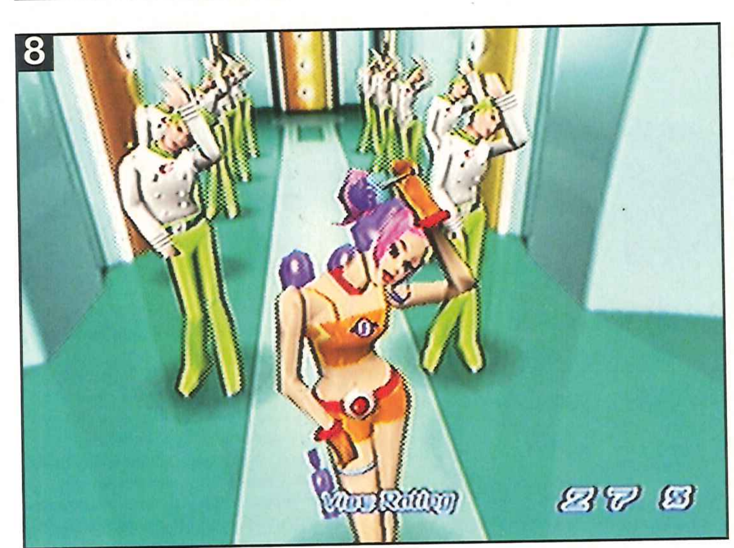
El juego tendrá un maravilloso enfoque visual, que convertirá en una delicia para los sentidos el ver las evoluciones de Ulala sobre los ▶▶

❶ Menuda pistola que se gasta esta nena. Y ademas, la maneja con una soltura pasmosa. ¡Temblad marcianos, temblad!
❷ El robot bailador "Coco Tapioca" será nuestro primer enemigo de final de fase.
❸ Según vayamos salvando a los terrícolas, se irán uniendo a Ulala, hasta formar un numeroso grupo de baile. ¡Será genial!
❹ Ese simpático hombrecillo vestido con un traje gris y botas blancas, es uno de los turistas espaciales. Si le salvamos, hará fotos a todo lo que se le ponga por delante.
❺ El guitarrista será otro de los personajes especiales por el que deberemos bailar si queremos salvarlo. Como es un chico muy educado, nos regalará un fantástico punteo de guitarra para darnos las gracias.







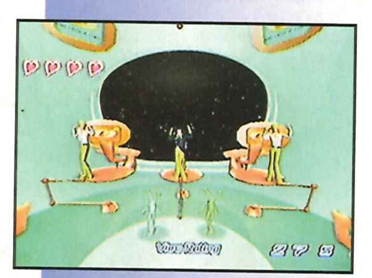


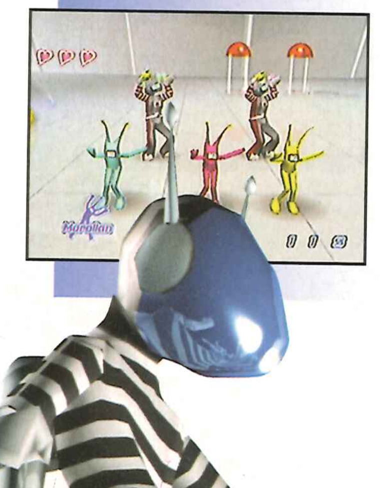
❻ Un beso espacial que pertenece a la intro del juego. ¿Cómo creéis que se las van a apañar con la escafandra puesta?
❼ Ulala junto al capitán de la estación espacial, saludando a todo el mundo con la gorra en la mano. Un estilo muy torero.
❽ Por la captura se puede adivinar cómo baila esta chica, pero esperad a verla en movimiento. Mejor aún, mirad ahora mismo el vídeo del juego que incluye el Dream On.
❾ Desde esta futurista cabina de mandos, controlaremos los movimientos marcianos.

PERSONAJES ESPECIALES

En todas las fases tendremos que intentar rescatar de las garras de los Morolians a ciertos personajes de especial relevancia. Entre ellos estarán una diva de la canción, el capitán de la nave espacial o unos turistas galácticos. ¡Hasta el mismísimo Michael Jackson tendrá que ser salvado por Ulala!











▶▶ escenarios. Éstos aportarán un toque de frescura al estar creados con vídeos MPEG que conseguirán un nivel de detalle alucinante.

El ambiente general será una mezcla entre retro y futurista, con algunos momentos de psicodelia que nos harán creer que anda cerca Valerio Lazarov. La estética de los escenarios nos recordará mucho a la película "Austin Powers", pero con un sonido tipo "James Bond".

EL PUNTO FUERTE DE «SPACE CHANNEL 5» vendrá con la música y las coreografías. La banda sonora nos deleitará con ritmos que irán del funky a la música disco, y hasta tendremos algunas melodías con un toque clásico, en un aluvión de sonido dinámico y muy divertido, para que alucinemos escuchándolo.

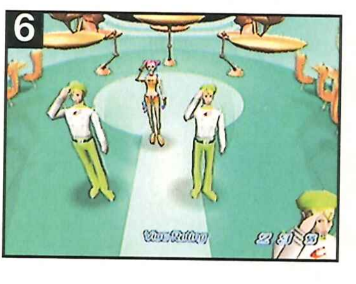
También se ha cuidado al máximo que todos los personajes del juego realicen sus movimientos siempre perfectamente sincronizados con la música. Aquí es donde la cosa puede llegar a unos niveles estratosféricos, porque Ulala y sus amigos estarán creados por cientos y cientos de polígonos, con lo que se conseguirá una suavidad de movimientos que seguro os va a dejar impactados. ▶▶



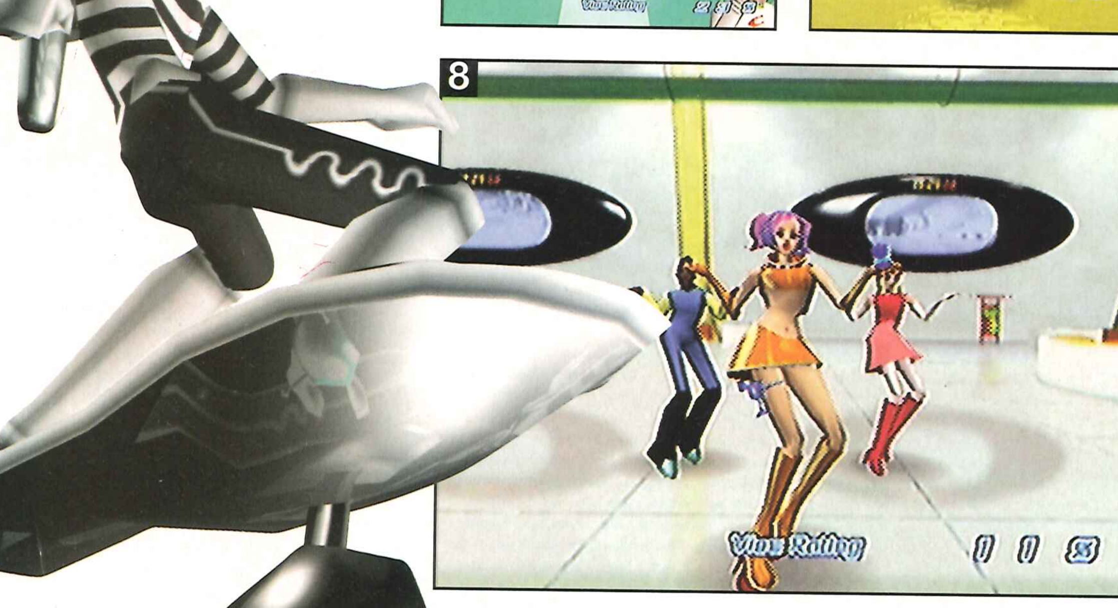




❶ El nivel de audiencia se encuentra en estos momentos al 30%. Aunque parezca poca cosa, os aseguramos que conseguir que suba hasta ahí no va a ser nada fácil.
❷ ¡Qué ingenuo es este marcianete! Se cree que va a asustar a nuestra bailarina favorita con esa ridícula arma verde.
❸ Un cambio de cámara que nos enseña el cogote de un Morolian en primer plano. Los planos variarán según el ritmo de la música.
❹ Observad este escenario. La técnica utilizada para generarlos dará como resultado un nivel de detalle asombroso.
❺ A la izquierda, con un traje blanco, tenemos a la diva acompañándonos durante un trayecto del juego. Esta artista tendrá también un ritmillo alucinante.







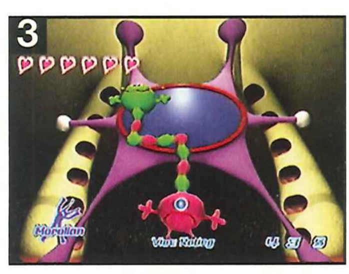


❻ ¡A sus órdenes, mi Comandante! Aquí estamos dispuestos para lo que sea. Usted manda y nosotros obedecemos.
❼ Al término de cada fase aparecerá esta pantalla de ranking, en la que se nos muestra el nivel de audiencia alcanzado y el porcentaje de humanos rescatados.
❽ Un, dos, tres, cuatro, arriba, abajo. Unas clasecitas de aerobic nunca vienen mal.
❾ Este esperpéntico bichejo con tentáculos será otra de las criaturas marcianas que intentarán derrotarnos bailando.





❶ Observa con detalle esta explosión. Los efectos de luz y la calidad gráfica general del juego estarán a gran altura.
❷ Una nueva pose de Ulala, esta vez luciendo un nuevo traje. La muy coqueta se cambiará de modelito en cada nueva fase.
❸ Este enemigo tendrá muy mala uva, pero no podéis negarnos que su aspecto es de lo más simpático y graciosillo.
❹ Primero a la izquierda y disparo, luego a la derecha y disparo. Habrá que tener memoria para derrotar a los marcianos.



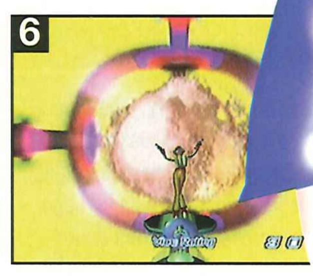
▶▶ Para que os hagáis una idea, Sega afirma que en el juego van a aparecer hasta 78 personajes, cada uno con sus propios movimientos.

LA PALMA SE LA VA A LLEVAR ULALA, que bailará de una forma tan realista como cualquier Go-Go de discoteca, para convertirse en toda una estrella de nuestra consola. Incluso presenciaremos la aparición estelar de una super estrella del mundo de la canción, como es el mismísimo Michael Jackson, pero eso ya habrá tiempo de comentarlo en próximos números de la revista.

«Space Channel 5» reúne todas las condiciones para ser uno de los títulos fuertes de este año, apto para todos los públicos. La idea que nos va a proponer, sin ser absolutamente original, sí que tendrá una frescura y puesta en escena únicas, que seguro que encantan a todo el mundo.

En Septiembre, o a más tardar a principios de Octubre, vamos a bailar con Ulala hasta caer extenuados. No apaguéis la tele, porque nuestra locutora favorita está a punto de aparecer. ■



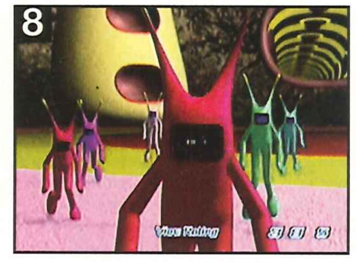






❺ ¡Retransmitiendo en riguroso directo desde la estación espacial Channel 5! ¡Se ruega a todo aquel que no tenga antenas en la cabeza, que vaya saliendo ordenadamente hacia las naves de evacuación situadas en los hangares! Graciaaaas. ¡Ding, dong!
❻ Si fallamos en reproducir la secuencia musical, esta bola de fuego nos tragará por completo.
❼ Ulala se encuentra rodeada de Morolians. La situación es desesperada. ¿Qué pasará? La solución, pronto en vuestra Dreamcast.
❽ Este bichito con una pequeña televisión como cara será uno de los marcianos invasores.







PIQUES PO… LA AUDIEN…

Las luchas por conquistar a la audiencia van a estar a la orden del día en el juego. Ulala se las tendrá que ver con Pudding, una presentadora rival, que intentará quitarle algunos de los personajes que tenga en ese momento para llevárselos a su programa. Vamos a tener que derrotarla demostrando que podemos seguir perfectamente todos sus pasos de baile sin perder detalle. Claro, que también nos enfrentaremos a unos piratas espaciales comandados por el rubio Jaguar y acompañados por un saxofonista. Mucho nos tememos que no vamos a parar de bailar en meses.



▶ Compañía: **Acclaim** (www.acclaim.com) ▶ Fecha: **Agosto** ▶ Género: **Velocidad**

South Park Rally

Si estos pequeños gamberros ya son un peligro público cuando van andando, imaginad la que se puede armar ahora que han decidido competir con sus cochecitos. ¿¡Pero quién les dio el carnet!?

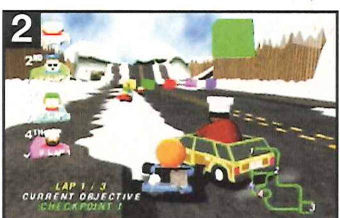
Stan, Cartman, Kyle y Kenny, los cuatro protagonistas de "South Park", han decidido apuntarse a la moda de las carreras de karts. Quedáis avisados: a partir de ahora, cada vez que vayáis a cruzar la calle, será mejor que miréis bien para que no os atropellen.

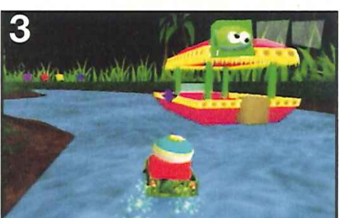
Efectivamente, las estrellas de la controvertida serie americana van a abandonar el concurso de Chef Luv (nos estamos refiriendo al otro juego de Dreamcast basado en la serie: «South Park: Chef's Luv Shack») y piensan subirse en sus coches a pedales para enfrentarse en carreras imposibles, llenas del espíritu golfo e irreverente que muestran en la tele.

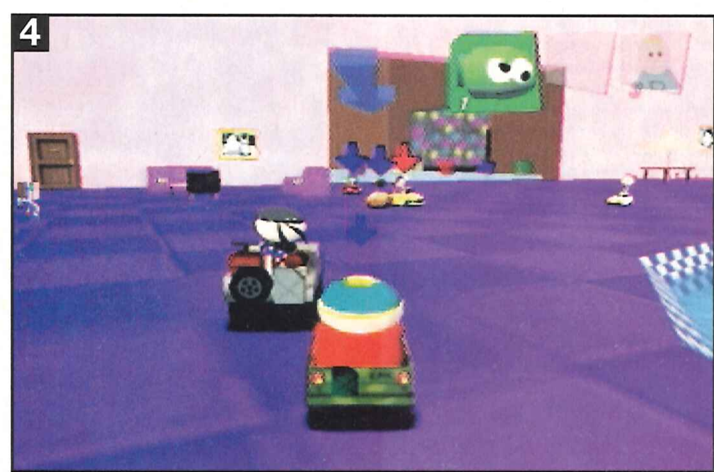
ASÍ QUE NO PENSÉIS EN JUEGOS DE CARRERAS al uso, porque lo que nos vamos a encontrar en este título es más bien un juego de gimkanas sobre ruedas con la locura como inspiración principal. De esta forma, comenzaremos participando en las típicas carreras de karts, para pasar en seguida a objetivos del tipo "salvar pollos de las agresiones del amante de pollos", "robar piruletas en Halloween", o "lanzar las flechas de Cupido en el día de San Valentín".



A los amantes de la serie (que en España son unos cuantos, pese a que se emite por televisión digital) les alegrará saber que en el juego van a aparecer la mayoría de los personajes que salen en televisión. Podremos escoger a más de treinta, cada uno con su propio vehículo, ▶▶

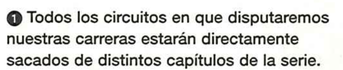












❶ Todos los circuitos en que disputaremos nuestras carreras estarán directamente sacados de distintos capítulos de la serie.
❷ Cada carrera va a tener sus propios objetivos, pero para conseguirlos no habrá prácticamente reglas. No será extraño que los otros corredores se nos echen encima para eliminarnos de la competición.
❸ Los circuitos serán enormemente laberínticos, así que si no vigilamos el mapa a menudo, nos perderemos fácilmente.
❹ Hoy es el día de San Valentín y el juego consistirá en conseguir el arco de Cupido y liarnos a flechazos con los otros jugadores.
❺ Como podéis ver, el aspecto gráfico del juego tendrá el mismo toque naïf que inunda la popular serie. Pero que nadie se engañe, que sus protagonistas son unos verdaderos macarras con muy malas ideas.
❻ Cada carrera vendrá precedida de una breve explicación en perfecto inglés. Aún no sabemos si al final será traducido.









❶ En las carreras podremos llevar hasta tres items distintos (arriba, a la derecha).
❷ En cuestión de armas, la fantasía y la guarrería irán acompasadas. Así, podremos lanzar perros mordedores a los enemigos.
❸ Entre los primeros personajes con los que podremos correr se encontrará Chef.
❹ Habrá que tener cuidado de no pisar una diarrea. ¡Mirad cómo dejará la cámara!
❺ En cualquier otro juego, esto sería un turbo normal. Aquí lo hará un bebé pedorro.

▶▶ como el ovni de los alienígenas, la carreta de la Muerte, o la nube celestial de Jesús. Y es que estos gamberros no se cortan por nada.

Con las localizaciones sucederá lo mismo, porque vamos a competir en las más reconocibles de la serie. Estarán las calles de South Park, el cementerio, e incluso el santuario de animales "raritos" de Big Gay Al.

Y LO MÁS ESTRAFALARIO DE TODO van a ser los numerosísimos items que podremos utilizar como armas. Aquí vamos a encontrarnos con un arsenal de lo más pestilente, compuesto entre otras "lindezas" por vomitonas, globos de agua con aceite, paquetes de diarrea, pedos reactores... Vamos, que como podéis ver (¿o sería mejor que dijéramos como podéis oler?), no nos vendrán mal unas pinzas para la nariz.

El aspecto gráfico va a ser muy similar al de los dibujos de la serie, pero mejor que el de las versiones para otras plataformas. Las texturas van a ser más sólidas, y los circuitos se generarán de forma bastante más suave. El sonido va a contar con las voces originales de los personajes, si bien todavía nos queda la duda de que las vayan a doblar al castellano.

«South Park Rally» va a llegar a nuestra consola en breve, dispuesto a hacernos reír a carcajadas con sus gamberradas, así que ya sabéis: ¡no se os ocurra cambiar de canal! ■



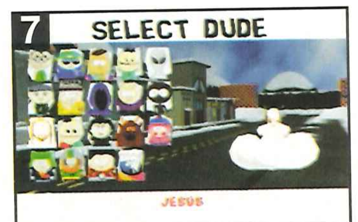
LAS CLAVES

UN JUEGO CON MUCHAS OPCIONES. Tanto los diferentes circuitos, como los tipos de pruebas o los muchísimos personajes del juego se van haciendo accesibles conforme se ganan pruebas, por lo que si queremos descubrir todos los secretos que encerrará, tendremos que dedicarle bastante tiempo.

LA ORIGINALIDAD DE SUS NUMEROSAS PRUEBAS. Aunque en todas ellas deberemos hacer las cosas lo más rápidamente posible, no todo serán carreras. También nos enfrentaremos a pruebas tipo gimkana, inundadas de las situaciones más cómicas y a la vez extrañas que se visto en Dreamcast hasta el momento, como robar piruletas, salvar pollos de agresiones sexuales, etc.

UN PECULIAR SENTIDO DEL HUMOR... POCO APTO PARA MENORES. De la serie se tomarán grandes dosis de locura, y también de guarrería con toques del humor más soez. Así que, pese a su apariencia infantil, quizás no vaya a ser el juego más recomendable para los pequeñines de la casa.







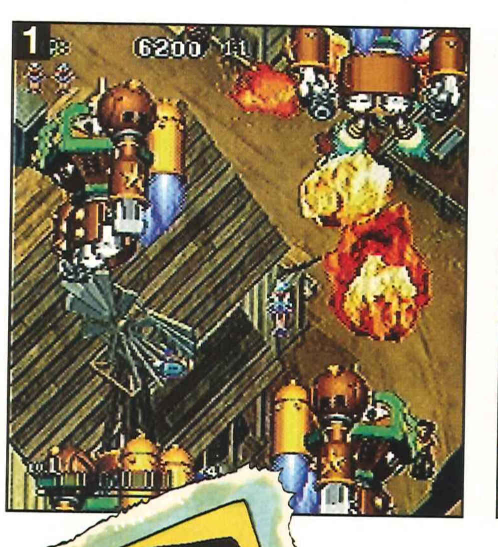


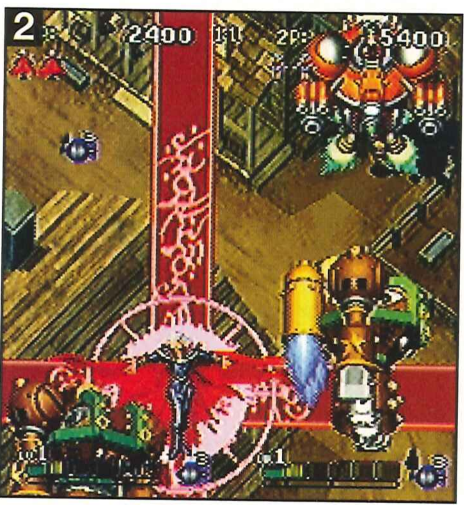
❻ Las armas las encontraremos en estas cajas que habrá esparcidas por todas partes: cada color será un ítem distinto.
❼ Entre los personajes con que podremos correr estarán los más inverosímiles, como Jesús conduciendo una nube voladora.
❽ Ahí delante tenemos el arco de Cupido. Luego tendremos que liarnos a flechazos.
❾ El objetivo está a la vista, pero habrá que tener cuidado con las ovejas del fondo. ¡Algunas podrían ser trampas de piedra!

▶Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶Fecha: **Septiembre** ▶Género: **Shoot'em up**

GunBird2

Los seis personajes de este juego andan fatal de salud, y sólo les quedan dos opciones: como no encuentren una medicina mágica a cañonazo limpio, van a ser los más valientes del cementerio.







Capcom parece que sigue en su línea de bombardeo de títulos para Dreamcast, sin importarle desmarcarse de vez en cuanto de lo puramente comercial.

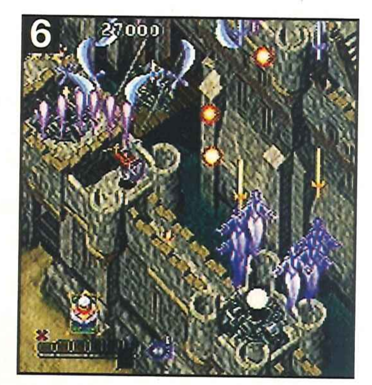
En esta ocasión, andan atareados con un juego de "dispara y olvida", un matamarcianos de los de toda la vida, para entendernos. Se llamará «Gun Bird 2», y estará protagonizado por seis estrafalarios individuos, a los que habrá que sumar la aparición estelar, como en algunos capítulos de los culebrones de televisión, de la popular Morrigan, de la serie «Dark Stalkers».

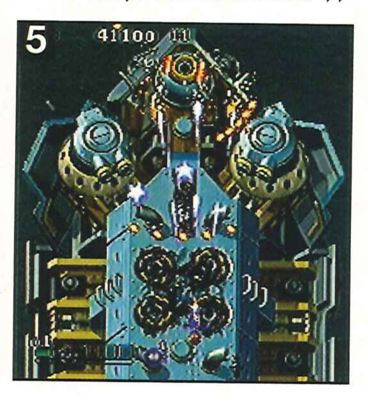
Todos tendrán su propia personalidad (de eso le sobra a la muchacha de la izquierda...) y graves problemas de salud. Vamos, que les quedarán dos telediarios para estirar la pata.

PARA SANARSE TENDRÁN QUE ENCONTRAR un fragmento de Sol, el susurro de una estrella y el rocío de la Luna. Estos tres ingredientes tan poéticos, mezclados, compondrán la "medicina que todo lo cura", que tendrá que ser preparada por el gran maestro que habita en un templo subterráneo. Pero como también habrá unos piratillas interesados en el asunto, el lío estará asegurado.

El juego, que llegará casi al mismo tiempo a nuestra consola ▶▶

❶ Para recorrer los detallados escenarios 2D, será mejor que busquemos un amigo que sepa manejar bien el mando de control. De lo contrario, no duraremos demasiado.
❷ El juego tendrá momentos de mucha espectacularidad gráfica. Aquí Alucard, de la saga «Castlevania», se decide a desatar todo su devastador poder.
❸ Una constante de los matamarcianos es la recogida de "power up" para aumentar la potencia y el rango de ataque de nuestro armamento. En «Gun Bird 2» no faltarán.



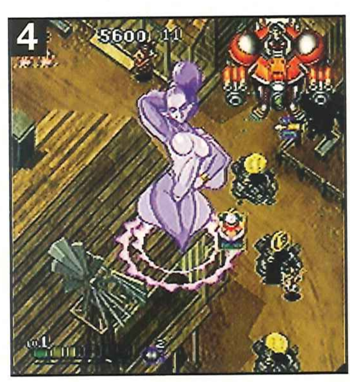


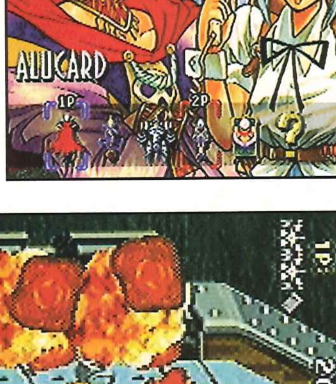
❹ Un ataque al estilo de "Mazinger Z". Claro, como que nuestro personaje va a ser un pedazo de robot volador perfectamente engrasado y listo para la batalla.
❺ Los enemigos finales son lo mejorcito de que dispondrá el título de Capcom. En pantalla aparecerán unas gigantescas fortalezas armadas hasta los dientes, que serán muy difíciles de derrotar.
❻ Aquí tenemos al árabe "Hei-Cob", sobrevolando un castillo pirata a bordo de su alfombra mágica. Este personaje podrá lanzar unas magias alucinantes.

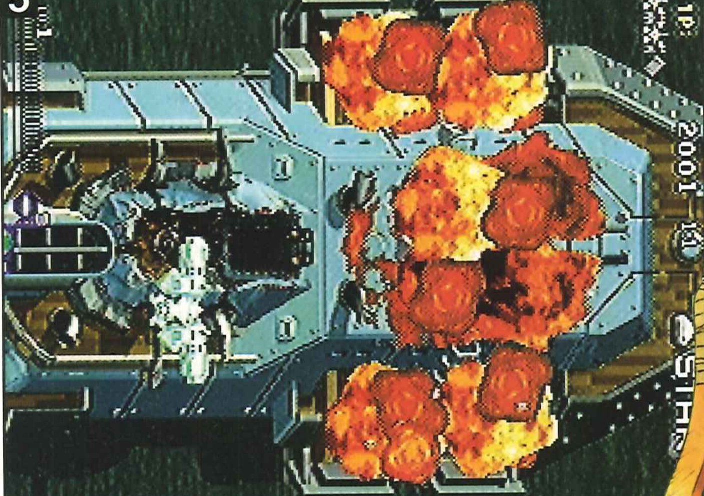












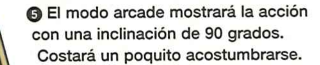
LAS CLAVES

¡UN MATAMARCIANOS! «Gun Bird 2» va a estrenar el género en Dreamcast. Ya éramos muchos los que deseábamos tener un juego de este estilo. Poco a poco, se van cubriendo los escasos huecos que aún quedan.

ACCIÓN Y ADICCIÓN. Estas dos características, son las que definen a un buen "shoot'em up". Estamos impacientes por hincarle el diente a la versión final, y comprobar si el título de Capcom, es capaz de cumplir con nota estas dos insalvables premisas.

ATENCIÓN AL SCROLL. Habrá que vigilar el scroll con el que se desarrolla la acción. El formato que le han dado a la pantalla hará que aparezcan unas bandas negras a los lados que quedarán muy antiestéticas.

❶ El ataque de proximidad será muy útil para masacrar y causas enormes daños a los adversarios que estén más cercanos. ❷ Dependiendo del individuo/a que elijamos para jugar, empezaremos nuestra búsqueda desde un escenario distinto. ❸ La pantalla de selección de personaje no ofrecerá demasiadas alternativas. Cinco protagonistas no parecen muchos, pero quizá este tipo de juego no necesite más. ❹ Uno de los ataques especiales, con una bella bailarina marcándose la danza de los siete velos. Curioso ¿no? ❺ El modo arcade mostrará la acción con una inclinación de 90 grados. Costará un poquito acostumbrarse.



▶▶ y a los salones recreativos, va a contar en Dreamcast con siete larguísimos escenarios donde dar rienda suelta a las tres formas de ataque que tendrán los personajes: la carga de disparos, la bomba (nos recuerda a una canción veraniega) y el ataque de proximidad.

PARA DARLE VARIEDAD A LOS GRÁFICOS podremos elegir entre varios modos de juego, dos con desarrollo vertical y un tercero con un extraño scroll horizontal, aunque en todos ellos la vista será aérea. Tendremos también una completa galería para repasar la producción artística, biografía, vida y milagros de todos los protagonistas.

Un punto fuerte del juego serán sus diversos finales, ya que habrá varias ramificaciones de la historia principal a medida que avancemos.

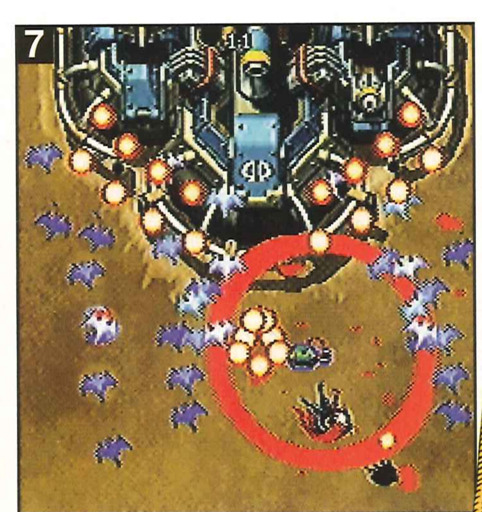
Y como es habitual en el género, si jugamos en solitario la dificultad se elevará bastante, así que será una buena ocasión para buscarnos un amiguete que nos ayude.

Estamos expectantes por ver qué tal queda la versión final, porque esta nueva apuesta de Capcom va a tener el enorme honor de ser el primer matamarcianos que aparezca en nuestra consola.

Si queréis saber más sobre el juego, no os perdáis los próximos números de la revista. ■



❻ En la galería que incluirá el GD-Rom nos encontraremos imágenes, ejem... tan "sugerentes" como ésta, en la que Morrigan nos enseña lo bien que le queda el pelo verde.



❼ Habrá que tener mucho cuidadito con la enorme cantidad de "cagarrutas", que soltarán los enemigos grandes. Esquivarlas todas resultará bastante complicado.



▶ Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶ Fecha: **Septiembre** ▶ Género: **Lucha**

StreetFighter3 3rd.Strike

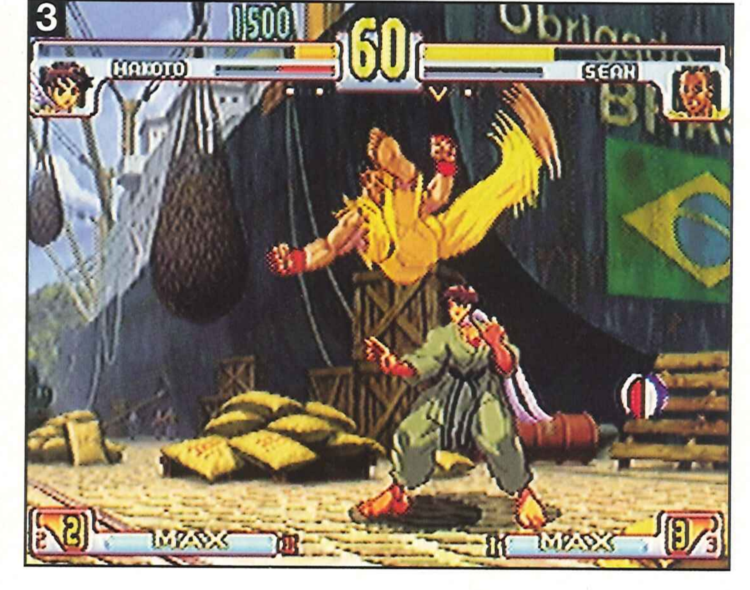
Estos chicos están que no paran de sacar juegos y más juegos para Dreamcast. Así que si andas buscando un trabajo en que no tengas que "currar" mucho, no le mandes tu currículum a Capcom.

Oficinas centrales de Capcom en Japón, hace apenas unos meses. Uno de los equipos de programación se incorpora a su jornada laboral, y cuando aún se están tomando el café de la mañana, reciben el encargo de programar la conversión para Dreamcast de dos recientes recreativas de «Street Fighter». Dicho y hecho. Como estos japoneses se toman muy en serio las cosas, aquí los tenemos ya. En las páginas de novedades encontraréis «SFIII Double Impact», que sale a la venta algo antes que «SF3 Third Strike», el título que nos ocupa.

LA ENÉSIMA REVISIÓN DEL MÍTICO TÍTULO de lucha en 2D va a incorporar mejoras importantes para convertirse en el capítulo más completo y ¿definitivo? de la saga. ▶▶

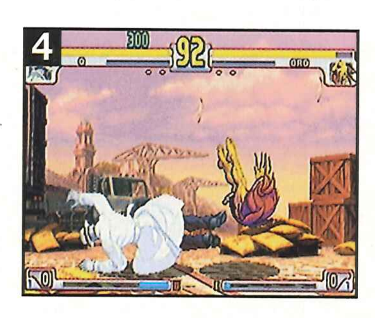




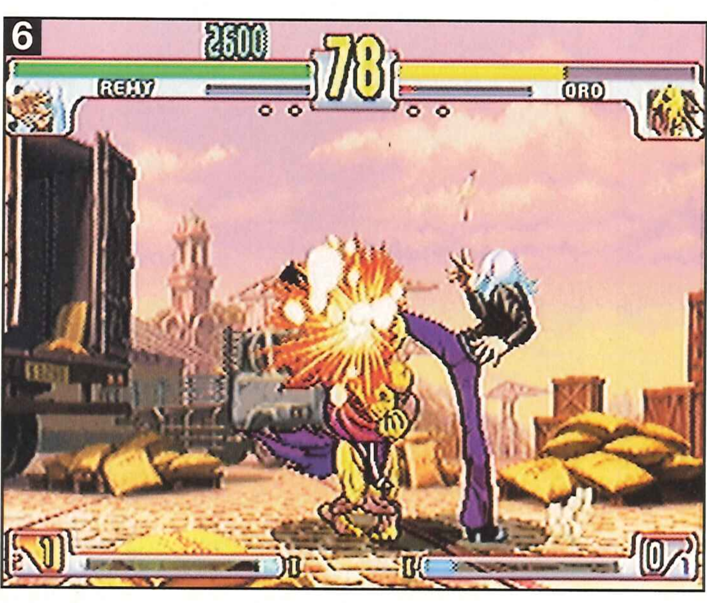


❶ La experiencia de Ken, uno de los luchadores más veteranos, enfrentada a la juventud Makoto, un nuevo fichaje.
❷ En algunos escenarios será habitual que esté lloviendo. Incluso podremos apreciar cómo las gotas de agua rebotan sobre los cuerpos de los luchadores.
❸ Esta "tijereta voladora" será uno de los golpes más contundentes que podremos realizar. ¡Que se vayan preparando!









❹ Aquí tenemos a "Q". Este nuevo luchador estará envuelto en misterio acerca de su procedencia e intenciones. Viste una amplia gabardina, y nadie ha visto jamás lo que esconde debajo de ella. ¡Lo mismo es un exhibicionista y no lleva nada debajo!
❺ Otra de las novedades importantes radicará en la posibilidad de elegir entre dos contrincantes antes de cada combate. Será casi como luchar a la carta.
❻ Remy también será uno de los nuevos personajes, y en vista de su atuendo, podremos catalogar a este francés como un poco hortera. Fijaros en esos pantalones morados ajustados y con campana.
❼ ¡Chun Li! ¡Dios mío, es ella! En «SF 3rd. Strike» será seleccionable desde el principio, y vendrá en plena forma. Aquí la tenéis esquivando una patada del rival.



LAS CLAVES

UN TRABAJO FRENÉTICO. Ya nadie podrá dudar que la lucha 2D es el genero más prolífico de Dreamcast hasta la fecha. Y es que si la memoria no nos falla, con éste serán seis los juegos disponibles para todos los amantes de repartir tortazos con nuestro luchador favorito a velocidades de vértigo. Y por cierto, todos son de Capcom, que debe tener algún truco mágico para sacar tantos títulos.

¿DEMASIADAS VERSIONES? «Street Fighter» recibirá su tercera entrega con «SF3 Third Strike». Antes vio la luz «SF Alpha 3», y cuando leáis esto ya estará en las estanterías de las tiendas «SFIII Double Impact». Se puede pensar que quizá sea demasiada oferta para un género que algunos consideran anclado en el pasado. Pero juegos como «Tomb Raider» ya van por su cuarta entrega, y no sería nada descabellado ver una cuarta también para esta gran clásico. Ojalá sea así.

LAS NOVEDADES. Aparte del sistema de puntuación por ranking, el juego contará con nuevas técnicas de contraataque cuando el rival se lance a por nosotros, o de llaves espectaculares que se harán con el movimiento de bloqueo. Por supuesto, habrá nuevos "Super Art Moves", que vendrán a ser como golpes especiales, difíciles de ejecutar, pero con unos resultados devastadores.

▶▶ Todas las animaciones están siendo rediseñadas para aprovechar el potente corazón de Dreamcast y mejorar lo que hemos visto en las entregas anteriores (la experiencia también se dejará notar).

EL NÚMERO DE LUCHADORES LLEGARÁ hasta 19 de inicio, con la vuelta de los favoritos Ryu y Ken, y el fichaje de cinco caras nuevas (entre ellas "Q", un personaje de procedencia desconocida).

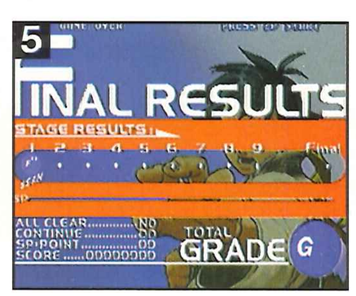
Los escenarios y decorados van a mostrar también un alto grado de detalle y un colorido soberbio, pero una de las novedades que más nos llamará la atención consistirá en un nuevo sistema de ranking que tendrá en cuenta la eficiencia, el tiempo empleado y la dificultad de nuestros golpes, para otorgarnos un grado al estilo de la serie «Resident Evil» cuando completamos el juego.

Si queréis saber qué resultado da, nos vemos aquí el mes que viene. ■

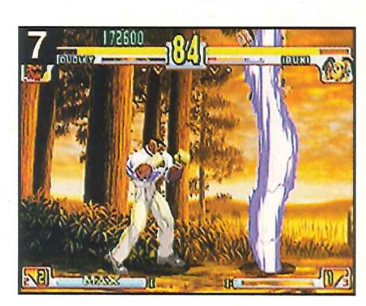


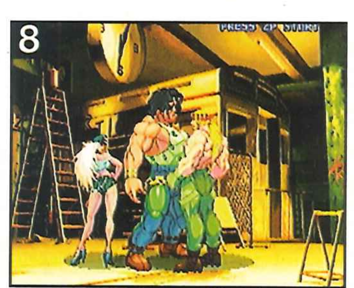








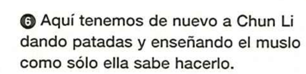






❶ Twelve es otra de las adquisiciones del míster para la nueva temporada. ¡Ahh perdón, que esto no es un juego de fútbol!
❷ ¿Quien no conoce a estos dos amigos? Uno de los duelos más clásicos de la lucha.
❸ ¡Toma patada en toda la "chepa"! Y los de la carreta, ¿qué están mirando?
❹ El escenario africano de Elena será uno de los más bonitos, con su atardecer rojizo.
❺ La pantalla de ranking y puntuación que incorporará como novedad esta entrega.

❻ Aquí tenemos de nuevo a Chun Li dando patadas y enseñando el muslo como sólo ella sabe hacerlo.
❼ Algunos de los ataques especiales serán algo extraños, pero cuando los consigamos hacer con soltura, serán un arma fundamental para ganar.
❽ Observad lo "chulitos" que se ponen estos dos delante de la chica. Se avecina una pelea de las buenas.
❾ Alguien debería explicarle a Urien que las patadillas en el bajo vientre duelen mucho, ¿Verdad que sí, Hugo?





DEAD OR ALIVE 2

"...Estaba en pleno combate cuando, al despistarme un momento **mirando su escote,** ¡me arreó un guantazo!".

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **TECMO** www.tecmoinc.com
- Distribuidora: **ACCLAIM** www.acclaim.com
- Visual Memory: **SÍ (7 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**



La lucha se vuelve a vestir de gala en nuestra consola. Pese a ser el género con mayor número de títulos, no para de recibir nuevas ideas y aportaciones, aunque no todas las que llegan tienen la frescura y originalidad deseada, y la mayoría de estos juegos pasan con más pena que gloria por nuestros mandos

Éste no es el caso de «Dead or Alive 2», que junto al genial «Soul Calibur» se encumbra en lo más alto del podio consolero. ¿Cuál de los dos es mejor? Lo cierto es que sería algo injusto entrar en comparaciones, porque son dos juegazos de quitarse el sombrero, y sus estilos son diferentes.

La decisión debe basarse en los gustos personales de cada uno, aunque si sois unos apasionados de los juegos de lucha, lo más inteligente sería comprarse los dos, ¿no os parece?

Pero como las virtudes de «Soul Calibur» son de sobra conocidas por todos, vamos a analizar lo que nos ofrece el título de Tecmo.

UNO DE LOS GRANDES ATRACTIVOS de «DOA 2» es la cautivadora belleza de sus cinco personajes femeninos. Resulta inevitable que nos quedemos embobados con la exuberancia de estas chicas, que no está exenta también de cierta polémica debido al balanceo de esa parte de su anatomía en la que estáis pensando, y también por lo proclives que son a enseñar su ropa interior al menor descuido. Picardías aparte, es una delicia luchar con estas "Top Models" y sus amigos.

El numero de personajes asciende a doce, una cifra que realmente es bastante corta para lo que estamos acostumbrados a encontrar en los juegos del género. ▶▶



Helena manda a Zack contra una de las "danger zones". ¡Ouch, eso tiene que doler!





¿QUÉ ME PONGO HOY?

Uno de los alicientes de «DOA 2» es poder elegir la indumentaria que más nos guste. Cuando conectamos el juego por primera vez disponemos de dos posibilidades, pero la cifra se puede incrementar hasta cuatro si conseguimos acabarlo. Alguno de los trajes nuevos de las chicas son realmente espectaculares.











ANIMACIONES DE INFARTO

Todas las llaves, golpes y combos, están dotados de unas animaciones increíbles. Al alto grado de detalle de la ropa hay que sumar el movimiento del pelo, de los, ejem, pechos, etc. Una pasada, que deja el listón muy alto para los juegos que vengan detrás.

LAS MUJERES PRIMERO



Ayane. Es japonesa, y la muy coqueta no quiere revelarnos su edad. Su especialidad es la lucha de los ninja, así que hay que tener cuidado con ella.



Helena. Esta francesita es una gran cantante de opera, y por eso tiene aire de diva en sus movimientos y su vestuario. Tiene 21 añitos.



Kasumi. Al igual que Ayane, procede de Japón, y también le mola pelear como lo hacían los antiguos ninjas. ¿Tendrán algo que ver entre ellas dos?



Lei-Fang. Estudia en un exclusivo colegio de señoritas en su China natal. Con 19 añitos, es la más jovencita del plantel. Algo inexperta.



Tina. Nació en U.S.A, y le apasiona el mundo de las peleas de wrestling. Mucho ojito con sus mortíferas llaves.



Jann-Lee es uno de los luchadores más equilibrados del juego, y tiene algunos de los golpes más poderosos. Viene a ser algo así como Ryu o Ken en la saga «Street Fighter». Y si no que se lo pregunten a Hayabusa...



En el modo "Tag Battle" se pueden hacer llaves especiales con dos luchadores a la vez.





▶▶ Y es en este punto donde radica uno de los escasos defectos que le hemos visto, aunque se suaviza en parte por la posibilidad de que consigamos hasta cuatro indumentarias distintas para cada uno de los luchadores.

LAS ANIMACIONES SON OTRO PUNTO FUERTE de «Dead or Alive 2», con una suavidad y una fluidez que impresionan, sobre todo si jugamos con la opción de 60 hertzios en nuestro televisor. Todo el entorno poligonal merece nota sobresaliente, y si a esto le añadimos un control muy preciso, el resultado es una jugabilidad a prueba de bombas.

Cada uno de los ataques, ya sea una patada, una llave o un puñetazo, encuentra su correspondiente bloqueo y golpe de respuesta. Llegar a dominar perfectamente esta técnica está reservada a los jugadores más hábiles, pero una vez que lo consigamos seremos casi invencibles.

Como novedad, podemos hallar un botón específico de contraataque, que nos viene muy bien para no quedar "vendidos" nunca. Y no hay que olvidar la estupendísima idea que supone la inclusión del botón "free", que nos deja movernos libremente por las cuatro esquinas del escenario, algo que no era posible en el primer «Dead or Alive» que apareció para Arcade, PlayStation y Saturn.

Los escenarios disponen de varios niveles situados a diferentes alturas, a las que se puede acceder dando un soberano sopapo a nuestro rival cuando esté colocado en la posición correcta.

Otra de las características principales de este juego ▶▶



¡Pero bueno! ¿Esto qué es? Este gordiflón vestido de macarra no sólo humilla a la pobre chica sentándose encima suyo, sino que además le dedica un corte de mangas. ¡Amigo, deberías cuidar tus modales!









La pantalla de selección presenta doce personajes, una cifra bastante escasa para lo que suele ser habitual encontrar en estos juegos. Al menos, tenemos la opción de elegir entre diferentes trajes para equiparlos, que van marcados por las cifras C1 hasta C4. Lo dos últimos son difíciles de conseguir.


Las diferentes alturas en los escenarios dotan al GD-Rom de un cierto componente estratégico. Aparte de la sorpresa que supone vernos volando de espaldas, hay que sumar el tremendo costalazo que se pega el rival al aterrizar.

▶▶ radica en las "danger zones", que están ubicadas en zonas estratégicas de los escenarios, y consisten en elementos que dañan seriamente a nuestro rival si es que somos capaces de lanzarlo contra ellas.

«DOA2» NOS LLEGA BIEN CARGADO de modos de juego, porque en el menú principal encontramos desde los clásicos "Time-attack", "Versus" o "Survival", hasta los modos "Team Battle" y "Tag Battle", en los que disputamos emocionantes combates donde se pelean hasta cuatro luchadores.

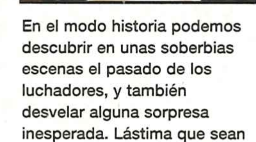
Para redondear la cosa disponemos también del inevitable "Modo historia", y es llegando al final con cada personaje como podemos conseguir que nos recompensen con nueva ropa y escenarios inéditos.


Observad qué llave tan chula le está haciendo al chico del pelo verde. Aparte de estos movimientos básicos, podremos encadenar combos de muchos golpes. Si el contrario no nos los bloquea, queremos decir.

Las secuencias finales, al igual que ocurre en "Soul Calibur", nos han parecido cortas y bastante sosas, algo que empieza a ser habitual, y que debería ser cuidado por los programadores. Eso sí, antes de llegar a verlos tenemos que derrotar al jefe final del juego, una criatura mitológica japonesa con muy mala uva que se llama Tengu y tiene un aspecto de lo más extravagante.

En conclusión, «Dead or Alive 2» demuestra ser una maravilla técnica, que colma con creces las expectativas de los fans del género. Es un digno rival de «Soul Calibur», que hace crecer todavía más a nuestra consola. ■

RETORNO AL PASADO DE LOS LUCHADORES


En el modo historia podemos descubrir en unas soberbias escenas el pasado de los luchadores, y también desvelar alguna sorpresa inesperada. Lástima que sean









En el modo de lucha por equipos de hasta cuatro luchadores, podemos cambiar de personaje en plena pelea.


Este engendro es "Tengu", el jefe final del juego. Una mole con alas bastante extraña.



¡PERO QUE MAJAS (Y PICARONAS) SON ESTAS CHICAS!

Uno de los platos fuertes de «DOA 2» es el gran atractivo físico de sus luchadoras. Por si esto fuera poco, han decidido enfrentarse a los demás personajes ataviadas con unas minifaldas y unos escotes que para sí quisiera Yola Berrocal. Como podéis ver por estas capturas, algunos movimientos son realmente sexys y nos enseñan sin ningún reparo su bonita ropa interior. ¡Es difícil decidir cuál de todas nos gusta más!

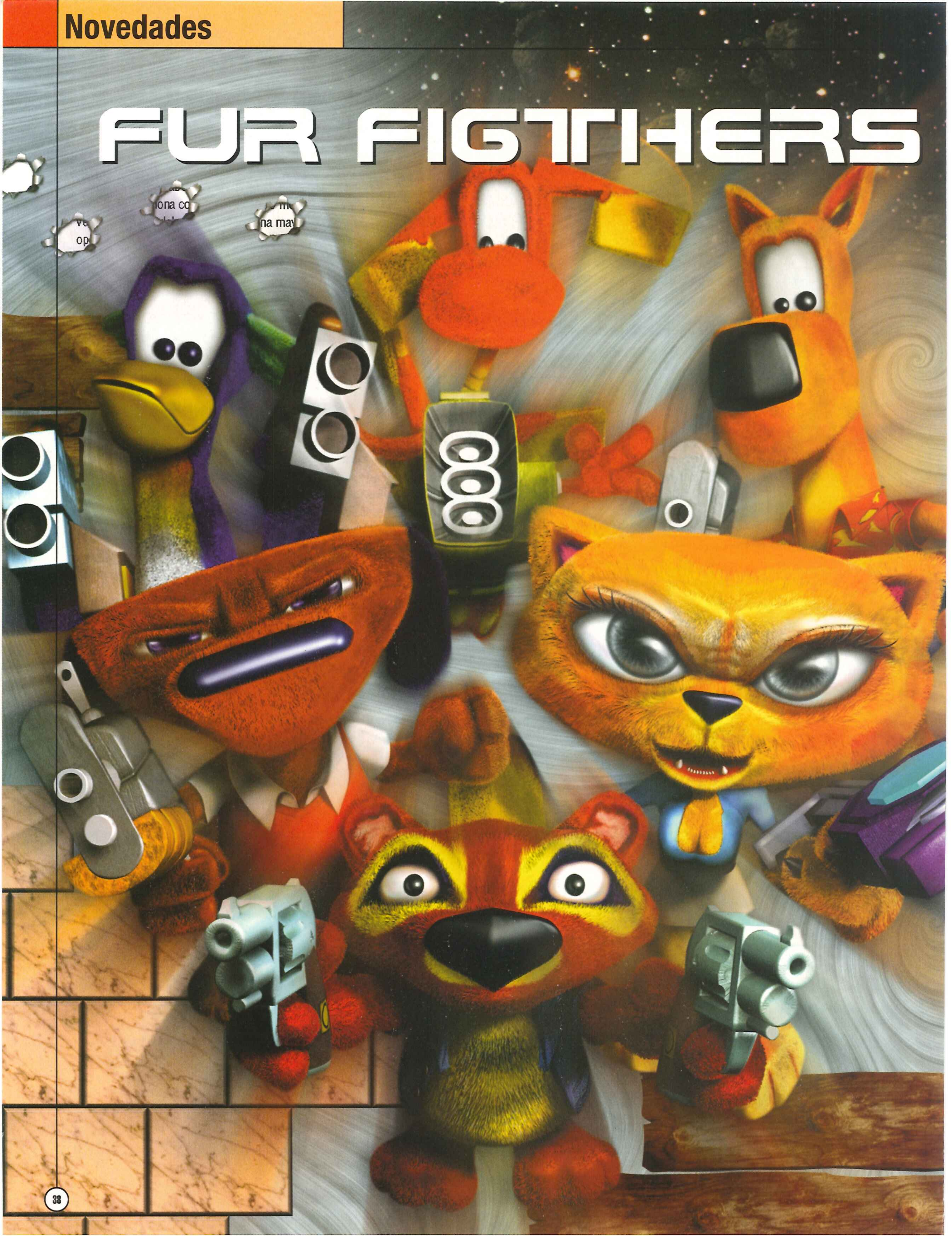
▲ Nos encanta: El componente sexy de las luchadoras, junto con las fluidas animaciones y el excelente control en las peleas.

▼ Podía haberse mejorado: Los finales del modo historia son algo sosetes. El numero de personajes se queda bastante corto.

Valoración

Un fantástico juego de lucha, con la jugabilidad a prueba de bomba. Si ya dominas «Soul Calibur», aquí tienes una alternativa perfecta.




FUR FIGTHERS

Parecen los dulces muñecos de peluche de tu hermanita, ¡pero no veas **qué zarpazos arrean** cuando se enfadan!

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **BIZARRE** *www.bizarrecreations.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (51 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La aventura de los «Fur Fighters» sigue una línea argumental básica, aunque llena de guiños del mejor humor. También ofrece niveles secretos, como la casa ultramoderna de la ciudad de los dinosaurios donde estamos.

Estos seis muñecotes con ganas de gresca son los "protas" de la última creación de Bizarre (al menos hasta Septiembre, cuando prometen tener por fin listo el esperado «MSR»).

«Fur Fighters» es un juego en el que se dan la mano la acción y el humor, formando una combinación estupenda. Para empezar, su argumento resulta de lo más simpático: el mundo de los animales vive sometido a la tiranía del General Viggo, un gato que gasta muy malas pulgas. Los únicos capaces de poner fin a la situación son los Fur Fighters, un grupo de soldados de élite como Rambo, pero en versión de peluche. Para borrarles esa idea de la mente, el malvado Vigo ha secuestrado a sus crías. Por supuesto, los Fur Fighters no piensan quedarse de brazos cruzados y aquí es donde comienzan su aventura y la nuestra.

En «Fur Fighters» prima la acción por encima de todo, aunque también haya altas dosis de aventura (puzzles en los que vale más la maña que la fuerza) y alguna que otra en plan plataformero.

NOSOTROS LLEVAMOS A SEIS PERSONAJES, cada uno con su habilidad propia. La idea es que los vayamos intercambiando a lo largo de las extensas y complejas fases del juego en función del tipo de problema al que nos enfrentemos cada vez.

Seguro que a más de uno estos ingredientes le recuerdan al divertido, pero dificilísimo «MDK2». Éste contenía elementos a nivel gráfico y de velocidad que eran superiores al juego de Bizarre, si bien el grado de dificultad de «Fur Fighters» está mucho mejor ajustado. No es que sea fácil (nunca dejan de salir enemigos), pero sí se hace más jugable, y no cuesta tanto superar los retos que plantea cada fase.

Es en estas situaciones en donde los chicos de Bizarre han derrochado imaginación, logrando que sean variadas y estén cargadas de buen humor: no resulta extraño que a menudo se nos dibuje una sonrisa en la cara.

La acción se desarrolla en escenarios enormes, muy coloristas y simpáticos, que en ocasiones pueden dar ▶▶


A lo largo del juego podemos obtener hasta siete armas distintas, y mucha munición. ¡Pero no sobra ni una bala!


Nuestros enemigos no cesan de atacarnos y demuestran su gran inteligencia esquivando con rapidez nuestros ataques.

CADA PELUCHE CON SU PROPIA HABILIDAD



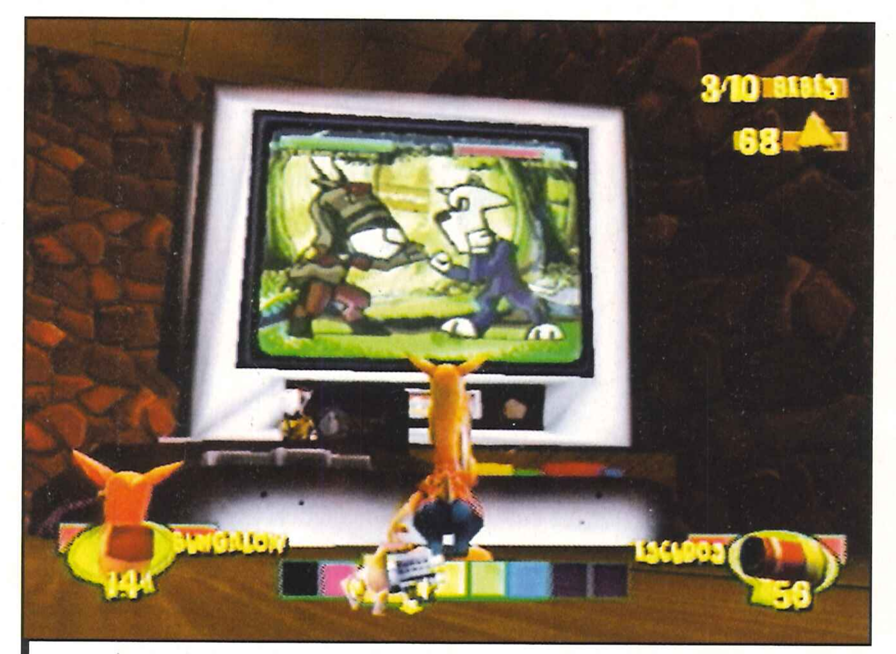


Cada Fur Fighter posee una habilidad característica: así, la gata Juliette escala paredes, el pingüino Rico puede bucear, y el perro Roofus cava hoyos en la arena. Conocerlas y saber utilizar al personaje adecuado en cada ocasión es necesario para que podamos superar todas las fases del juego.







Estamos ante una consola de videojuegos gigante y es la perfecta situación para acceder a un subjuego en el mando de control. Es un buen ejemplo del sentido del humor y las sorpresas que encierra «Fur Fighters».





Si pasamos junto al piano, la música cambia. Un efecto de sonido bueno y bien logrado.

▶▶ la sensación de estar algo vacíos de detalles. Sin embargo, los que nunca faltan a la cita son decenas de enemigos, listos siempre para atacarnos sin piedad a la vuelta de cada esquina.

El principal problema del juego está en la posición de la cámara, que tiende a colocarse detrás de nuestro personaje, pero casi a su mismo nivel. Esto provoca que su cuerpo tape el punto de mira, y sea difícil saber dónde estamos apuntando.

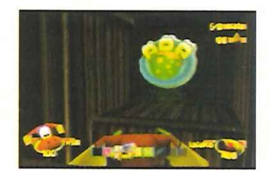
LAS PARTES EN LAS QUE PRIMA LA AVENTURA nos enfrentan a innumerables puzzles, en los que tenemos que guardarnos las armas en la cartuchera y utilizar las neuronas en su lugar. Claro, que sin muchos excesos, porque tenemos a nuestro mentor, el espíritu del General Bristol (una morsa para más señas), que nos va dando consejos que nos ayudan a resolverlos. Lo malo es que al final nos da tantas pistas, que el tío casi los resuelve por sí mismo, pero por fortuna sus ayudas van desapareciendo a medida que avanzamos. ▶▶



OBJETOS MUY, PERO QUE MUY ÚTILES



A veces encontramos items que son de utilidad, como los zorros armados del desierto...



...o un escudo especial de escarabajos voladores. No hay muchos y hallarlos es un reto.



Otras veces sí que hacen falta para poder seguir adelante, como sucede con esta llave.

ECHANDO UNAS RISAS





Tanto a lo largo de las fases de «Fur Fighters» como en sus diálogos y las escenas que se intercalan, el juego ofrece un derroche de simpatía y situaciones cómicas. Así, encontramos la silueta en la nieve de un enemigo que ha caído desde una grúa, o vemos que la mascota del malvado General Viggo es una especie de pequinés ¡con cara de señor calvo y con monóculo!



La mayoría de los soldados del general Viggo son osos con malas pulgas, aunque también nos encontramos con patos torpederos, pequeñas ardillas ametralladoras o bichos-bola blindados.



Antes de comenzar la aventura propiamente dicha podemos atravesar una fase tutorial.





Cada fase esconde varias crías de Fur Fighter. Encontrarlos y salvarlos es nuestro objetivo.

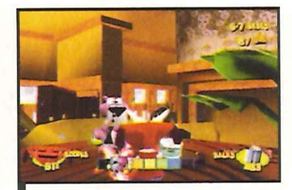


CAMBIA DE PERSONAJE

El cambio de un Fur Fighter a otro se realiza desde estas burbujas, que nos encontramos a lo largo de los amplios mapeados del juego. Además, mientras un personaje permanezca en ellas (o sea, mientras no lo utilicemos) su vida se va reponiendo lentamente.

▲ Nos encanta: La combinación de acción, plataformas y aventura nos ofrece diversión a manos llenas. Sus constantes golpes de humor.

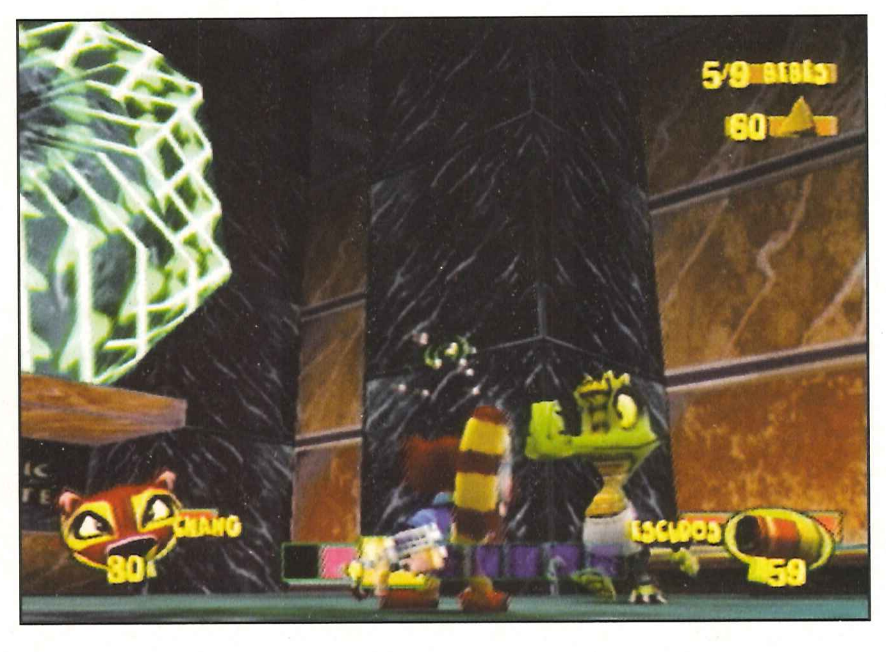
▼ Podía haberse mejorado: La cámara no ayuda ni a disparar, ni en los saltos de plataformas.



Hiciste mal al interponerte en mi camino, Billy. Pero, ¿qué se puede esperar de un oso rosa con esta pinta de panoli?



Nuestro mentor es el General Bristol, que nos ofrece su ayuda para poder resolver los diferentes puzzles.





Que nadie se equivoque con el pingüino Rico: camina patoso, pero dispara que da gloria

▶▶ En cuanto al control de los personajes, lo único que podemos contaros son cosas positivas: los botones se usan para desplazarnos adelante, atrás y de forma lateral, el joystick para girar y mover el punto de mira, y la cruceta para cambiar el arma que vamos a llevar. Contado así podría parecer complejo, pero no lo es en absoluto. En cuanto nos acostumbramos se revela sencillo y muy eficaz.

Y ya que hemos hablado de las armas, os diremos que nuestros soldados son auténticas máquinas de disparar. Pueden usar desde "inocentes" pistolas hasta bombas de neutrones, con la opción para conseguir mejoras en algunas de ellas. Esta variedad hace que sea posible utilizar la estrategia en los combates, según queramos luchar de cerca o más alejados, por ejemplo.

OTRO ASPECTO QUE NO DEBE PASAR desapercibido es el divertidísimo modo para cuatro jugadores, unas partidas Deathmatch que se desarrollan en diferentes escenarios. En este caso sí que podemos optar por la visión subjetiva, con lo que desaparecen todos los problemas de cámara que os hemos comentado antes.

El sonido es correcto, con buenos efectos de disparos, y marchosas melodías. No está doblado, porque los personajes no hablan, pero sí viene subtitulado, con lo que no nos ha hecho falta utilizar a nuestro perro como traductor simultáneo.

En conclusión, lo que nos ofrece «Fur Fighters» es acción, diversión y también mucha guasa. Es original, y pese a ciertos defectillos técnicos, resulta tan sabroso como un hueso, ¡guau! ■



El desintegrador de neutrones es una de las armas más potentes que pueden utilizar nuestros héroes. Su efecto es demoledor, pero no hay mucha munición, así que conviene reservarla para situaciones complicadas.



Un hall lleno de ascensores es un buen punto de partida. ¿A qué piso tendremos que subir? ¿Qué nos encontraremos?



¡BUSCA TRES AMIGOS CON GANAS DE JUERGA!







Hasta cuatro jugadores se lo pueden pasar bomba con el modo multijugador, un Deathmatch vertiginoso en el que vale todo para ganar.



Valoración

Una genial e hilarante combinación de géneros que consigue enganchar a todo tipo de jugones. Parece infantil, pero es también para mayores.

8


MAKEN X
NIKA

Un **experimento genético** ha dotado de vida inteligente a una espada. ¡Si Mitsurugi la pillara, haría maravillas!

- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Compañía: **ATLUS** www.atlus.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (10 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este punto de mira aparece cuando fijamos un enemigo. El círculo entre rojo y amarillo es la vida que le queda.



El nivel gráfico de «Maken X» es muy alto. Las texturas son suavísimas y la resolución de las imágenes, espléndida.

De la mano de Sega nos llega la primera creación de Atlus para Dreamcast. Su nombre es «Maken X» y se convierte en el primer "shooter" en primera persona que recibe nuestra querida consola.

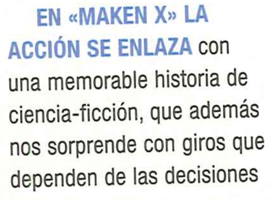
Sería posible traducir "Ma-Ken" del japonés como "espada diabólica", algo muy adecuado cuando nos referimos a la espada "Deus Ex Machina", fruto de un experimento genético que le ha dado vida propia. Ahora sólo tenéis que imaginar a quién le toca dirigir a esta poderosa espada para salvar al mundo de un diabólico grupo revolucionario que quiere hacerse con el poder y esclavizar a la humanidad. ¿Hay algún voluntario?

Así es como podemos resumir, muy brevemente, el argumento de un juego que sobresale precisamente por eso, por tener una historia estupenda (al fin y al cabo, no estamos acostumbrados a encontrarnos tramas tan elaboradas en este género).



Una de las primeras fases de «Maken X» transcurre en el interior de un avión. Pero no esperéis que os sirvan la cena.





EN «MAKEN X» LA ACCIÓN SE ENLAZA con una memorable historia de ciencia-ficción, que además nos sorprende con giros que dependen de las decisiones que tomemos en algunas situaciones: y es que la espada Maken tiene el poder especial de "tomar prestados" los cuerpos de los enemigos, variando el transcurso de los hechos.



Todo este argumento lo vamos conociendo gracias a la ayuda un montón de secuencias entre niveles subtituladas en castellano. Y habría estado bien poder cortarlas cuando ya las ▸▸



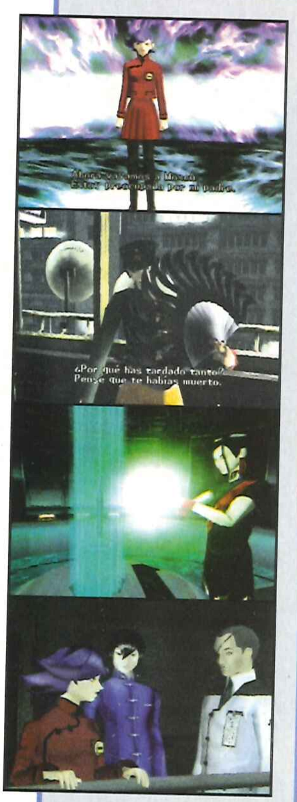
LADRONES DE CUERPOS

Después de acabar con nuestros enemigos, en algunas ocasiones podemos apropiarnos de su cuerpo. Cada nuevo cuerpo tiene distintas capacidades físicas (más rápidos, distintas armas, etc.), y no siempre es positivo cambiarlo. Estos cambios, además, hacen que varíe el orden en el que se desarrollan las fases del juego.

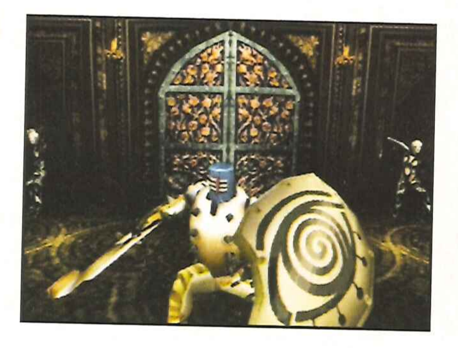




ESCENAS DE PELÍCULA



Todas las fases del juego están entrelazadas con secuencias que nos van aclarando su oscura trama. Son muchas, pero algunas resultan demasiado largas.





hemos visto antes, porque las hay que duran más de cinco minutos.

Ahora bien, lo que prima en «Maken X» es la acción en más de veinte niveles más o menos largos, unos lineales y otros laberínticos, pero todos con un acabado gráfico magnífico. El juego presenta una resolución altísima en todo momento, dándonos una nitidez de imagen casi insuperable.



Cuesta un poco tomarse en serio a unos enemigos que se nos echan encima patinando. Pero cuidado, que sus golpes son contundentes.

EL PRIMER PROBLEMA DE «MAKEN X» radica en el control, basado en el uso no demasiado preciso del stick analógico, que no nos permite movernos con toda la agilidad que nos gustaría.

Al no disponer de más perspectiva que la visión en primera persona, la cosa se agrava cuando aparece un enemigo a nuestra espalda, porque perdemos demasiado tiempo en darnos la vuelta.

Como normalmente los combates se realizan a corta distancia, esta complicación del control se ha tratado de resolver con la posibilidad de "fijar" al enemigo. Una vez hecho esto, nuestros movimientos giran en torno al "bicho", y entonces la acción gana enteros.

Aunque pueden aparecer varios enemigos a la vez, lo habitual es que nos ataquen de uno en uno, en plan peli de artes marciales barata, con lo que si los fijamos es posible pelear en igualdad de oportunidades.

Todo esto en el supuesto de que queramos luchar y no optemos por correr como bellacos, pues el otro gran fallo del juego radica en la falta de inteligencia de los enemigos cuando se trata

MALOS POR TODAS PARTES



Imaginación y variedad se han derrochado a la hora de crear los numerosos enemigos con los que nos enfrentamos.



Sus ataques suelen ser rápidos y contundentes, por lo que la primera táctica a seguir es aprender sus rutinas.



Algunos, como éste, tienen tal capacidad de defensa que sólo es posible librarnos de ellos tirándolos a un pozo.



Y ante rivales tan tremendos como éste, a veces es mejor una huida a tiempo (aunque no sea algo muy honroso).





La belleza de los escenarios de la India nos ha dejado impactados. Hay detalles de calidad por todas partes.

EL MUNDO ENTERO COMO ESCENARIO DE JUEGO





Cada fase de «Maken X» que superamos nos da paso a otras que tienen lugar en distintas ciudades por todo el planeta. Conviene volver a visitar alguna más adelante con distintos cuerpos o con mayor rango para acceder a partes nuevas.



Cada vez que logramos atacar a un enemigo por la espalda conseguimos un "critical", un golpe más contundente.



RECARGANDO EL ARMA

Si mantenemos presionado el botón de ataque durante unos segundos se llena la barra de energía "Ex" (arriba), y entonces podemos hacer un ataque especial (debajo). El problema es que al realizarlo también perdemos un poco de vida.

▲ Nos encanta: El argumento de «Maken X» es adulto, y uno de los más interesantes que hemos visto.

▼ Podía haberse mejorado: El control resulta complicado y no responde como debería hacerlo. El sonido es demasiado soso.



Cada personaje del que tomamos posesión puede lanzar ataques especiales, como en este caso, lanzar flechas con esta larga lengua. Son contundentes, pero gastan vida, así que hay que usarlos con control.

▶▶ de buscar camorra: por lo general los enemigos tienen rutinas de ataque rápidas y complicadas, pero siempre que nos hayamos acercado lo suficiente y nos apetezca pelear, pues en la mayoría de los casos es posible salir pitando sin que nos sigan.

Con excepción de algunas habitaciones cuyas puertas no se abren mientras no derrotemos al malo de turno, en la mayoría de las fases podemos correr como locos sin sufrir apenas daños. Usar esta táctica no es que sea demasiado divertido, pero es que el juego ni siquiera debería darnos la posibilidad de ponerla en práctica.

EL APARTADO SONORO DE «MAKEN X» tampoco es memorable, porque resulta enormemente básico. La música es sosota y echamos de menos efectos de sonido especialmente necesarios en los shoot´em up en primera persona, como el ruido de nuestros propios pasos, que puede ser distinto en función del tipo de suelo por el que estemos avanzando.

Todos estos detalles nos dejan la sensación de que «Maken X» es un juego irregular. Por una parte hay que reconocer que resulta divertido y que incluso llega a enganchar, pero también debemos achacarle que el resultado podía haber sido mucho mejor si se hubieran tenido en cuenta estos aspectos que os acabamos de comentar. Al final queda un regusto amargo, porque la historia de la que parte es imaginativa, y podría haber dado mucho más de sí. ■







La fase de Moscú tiene como jefe final a ese ahí enfrente. No es tan fiero como parece...



Los efectos de luz de las explosiones son brillantes, pero nos dejan un poco fríos.

EL AVANCE, UNA CUESTIÓN DE RANGOS





Tanto nuestra fuerza y destreza como la posibilidad de acceder a ciertos cuerpos dependen de nuestro rango, que elevamos cogiendo las esferas que lanzan nuestros enemigos al morir.



Estamos en Hong-Kong y en una situación en que nos atacan un montón de enemigos a la vez. ¿Luchamos o salimos por piernas?



Una buena táctica para vencer a enemigos tan grandes como éste es saltar por encima de ellos y atacarles después por la espalda.

Valoración

Tiene un argumento muy interesante, y un nivel gráfico irreprochable, pero una serie de fallos técnicos y de jugabilidad le restan mucho valor.


6

TONY HAWK'S SKATEBOARD

Tony Hawk conoce más acrobacias de las que tú podrías llegar a aprender en tu vida. **¿Te atreves a retarle?**


Deslizarse por las barandillas es bastante difícil de hacer a la primera. ¡A entrenar tocan!

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **TREYARCH** *www.treyarch.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Aquí tenemos a Mister Tony Hawk realizando un movimiento llamado "Japan Air". Todas las piruetas tienen un nombre específico al estilo de "Benihama", o "Method". Más fáciles de hacer que de pronunciar.



Volando voy, volando vengo. ¿Os imagináis haciendo esto en un "half pipe" de verdad?



El mejor "skater" de todos los tiempos les ha prestado imagen y consejo a los chicos de Treyarch para que podamos experimentar en este juego toda la emoción que ofrece el deporte del skateboard.

Todos conocíamos las versiones para PlayStation y Nintendo 64 de «Tony Hawk's Skateboarding», así que nuestro interés con su "primo" de Dreamcast es comprobar si sólo se trata de una copia algo mejorada, o de verdad han incluido alguna novedad exclusiva.

EL MAYOR IMPACTO DE ENTRADA para los que no hayan probado el juego consiste en poder recorrer nueve amplios y detallados escenarios en 3D con total libertad de movimientos. Solamente uno de los escenarios tiene principio y final, a semejanza de los circuitos que aparecen en los juegos de snowboard.

El tamaño de las zonas es brutal, y en ellas podemos encontrar elementos de todo tipo, como barandillas, "half pipe" o bancos para que podamos demostrar que somos unos ases a la hora de realizar las piruetas.

Hacer estos movimientos resulta de lo más sencillo, y pese a su amplia variedad, el control resulta de lo más intuitivo. Lo complicado llega cuando queremos encadenar varios de ellos en un solo ▶▶





ÉCHATE UNA PARTIDILLA A DOBLES

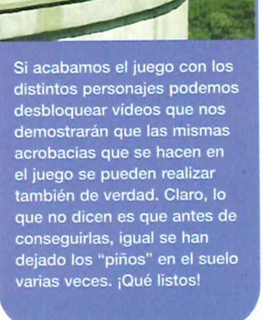






Los duelos a dos jugadores se ofrecen a pantalla partida, y no muestran ralentizaciones de ningún tipo. Para retar a un amigo disponemos de tres modos de juego distintos, con lo que los piques quedan completamente garantizados.

¡PERO CHICO, QUE TE LA VAS A PEGAAAAR!



Si acabamos el juego con los distintos personajes podemos desbloquear videos que nos demostrarán que las mismas acrobacias que se hacen en el juego se pueden realizar también de verdad. Claro, lo que no dicen es que antes de conseguirlas, igual se han dejado los "piños" en el suelo varias veces. ¡Qué listos!







▶▶ salto, algo reservado para los más expertos, pero si lo conseguimos el marcador de puntos sube hasta la Luna.

LOS GRÁFICOS SON MUY ESPECTACULARES, y todas las animaciones han sido directamente capturadas de los "skaters" de verdad para conseguir un realismo total. El cuerpo de cada personaje está formado por más de 400 polígonos texturados, y a esto hay que añadirle una alta resolución global de 640x480 pixels por pulgada, que ofrece un detalle similar al de un monitor de PC (muy superior a las versiones para otras consolas), y una tasa de transferencia de imagen de 30 frames por segundo.

Con todos estos datos esperamos que os hagáis una idea de la calidad que tiene el titulo de Treyarch.

En pantalla sólo aparece un corredor al tiempo (salvo que juguemos una partida a dobles, claro). No obstante, esto les ha servido a los programadores para lograr que el tamaño de Tony y compañía sea descomunal.

Los modos de juego para desarrollar nuestro arte con el monopatín son variados, pero el principal de todos es sin duda el modo Carrera. En él podemos desbloquear todos los escenarios, ya que de inicio sólo tenemos uno disponible. La mecánica consiste en ir consiguiendo diversos objetivos que nos asignan al comenzar cada recorrido, y si le echamos horitas a este modo de juego, podemos llegar a desbloquear tablas nuevas para los personajes y hasta algún "skater" sorpresa. ▶▶

CUMPLE CON LOS OBJETIVOS













Para desbloquear escenarios nuevos, tablas y demás sorpresas, debemos cumplir los objetivos que nos marquen. El más común es conseguir cintas de video, pero después cada escenario tiene los suyos propios: subir mesas, conseguir una cifra de puntos, romper cristales, etc.

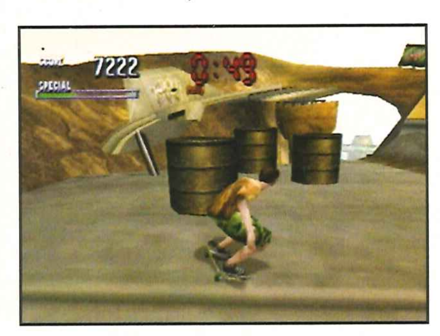


Un "Handplant" o "planta la mano" en castellano. Este movimiento es un buen recurso para conseguir puntos fáciles en los primeros escenarios, donde los objetivos no son demasiado exigentes.





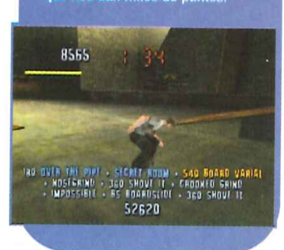






COMBOS INTERMINABLES

El sistema de control para realizar las acrobacias, piruetas, saltos y demás virguerías es muy sencillo e intuitivo. Basta presionar un botón cuando estemos en el aire junto a la cruceta de dirección, al estilo de los juegos de lucha. Cuando tengamos algo de soltura, podremos intentar realizar varios movimientos en un solo salto, y si logramos aterrizar bien (es decir, sin rompernos la crisma), se pueden llegar a obtener combos que nos dan miles de puntos.

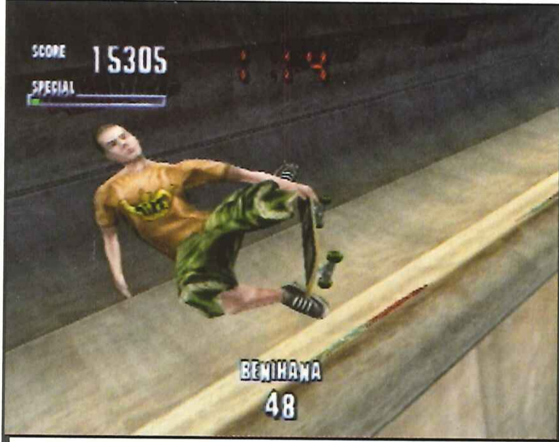








Si lo hacemos mal (no será muy raro), nuestro personaje se agarra un buen cabreo.



Todas las animaciones han sido creadas utilizando la captura de movimientos. También las caras han sido digitalizadas para que guarden un parecido asombroso con los personajes de carne y hueso.

Aparte de esto, tenemos la opción del "Free Skate", para darnos una vuelta por el escenario, la "Single Session", un entrenamiento para practicar a nuestras anchas, y otros tres modos más para dos jugadores, que responden al nombre de "Graffitti", "Trick Attack" y "Horse" (éste último es parecido al viejo juego del Ahorcado: hay que conseguir más puntos que el rival, para completar todas las letras de la palabra "Horse").

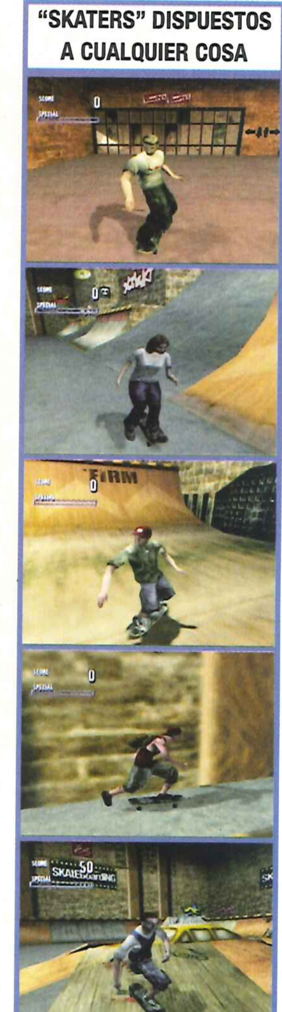
EN UN JUEGO ASÍ, LA MÚSICA tiene mucho que decir, y como era de esperar, resulta en todo momento de lo más cañera gracias a la participación de grupos tan conocidos como "Dead Kennedys", "AIM" o "The Ernies". En cualquier caso, el tema que más éxito ha tenido en nuestra redacción, ha sido el de "Goldfinger" con su "Superman". Por si fuera poco, en los escenarios existen pantallas de vídeo que proyectan imágenes de estos grupos. Una pasada.

Si os gusta el skateboard, no os perdáis la oportunidad de jugar con «Tony Hawk's Skateboarding». Reúne toda la espectacularidad que pueden ofrecer los mejores "skaters" del planeta, y si la nota que le hemos puesto no llega al sobresaliente es sólo porque los programadores no han incluido ninguna novedad respecto a las otras versiones. Es cierto que la calidad de las imágenes es mayor, ¡pero podían haberse estirado un poco más!



La escuela de Miami ya está abierta. ¡Vamos para allá!

"SKATERS" DISPUESTOS A CUALQUIER COSA



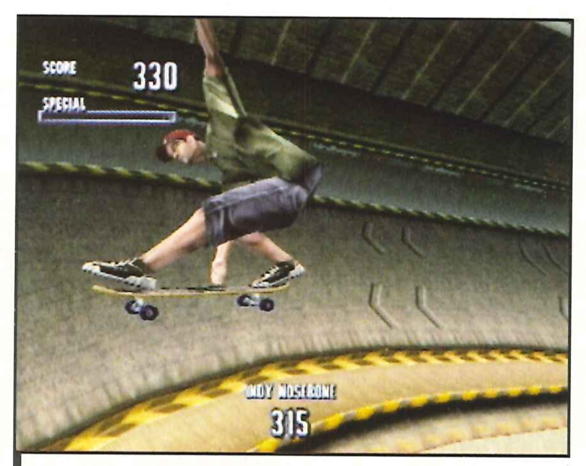
Éstos son algunos de los integrantes del juego, y de la élite del skateboard. Junto a Tony Hawk encontramos a gente como Rune Glifberg, Chad Muska o Elissa Steamer, la única chica con categoría de profesional.

▲ Nos encanta: El numero de modos de juego. La absoluta libertad de movimientos y el sencillo sistema de control.

▼ Podía haberse mejorado: La dificultad es algo elevada, y deberían haber incluido alguna novedad en nuestra versión.



Este colega de la capucha es Jamie Thomas. Cuando entraba en los bares le preguntaban: ¿Qué tomas, Jaime?, y como no le hacía mucha gracia la bromita, se dedico a darle caña al skateboard.



Antes de lanzarnos a volar como un reactor, debemos tener cuidado eligiendo la tabla, anclajes y ruedas que más se adapten a nuestro modo de juego. La diferencia de unas a otras se deja notar bastante.

Valoración

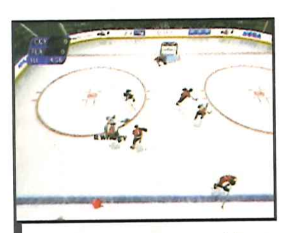
Un juego con unos gráficos y un control magistrales, pero que no presenta cambios notables respecto a las otras versiones.



NHL 2000

Nueve minutos en pista: quince codazos en las costillas y tres peleas. **¡Esto es hockey, chicos!**



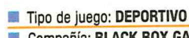


Podemos seguir los partidos desde varias vistas distintas.

▲ Nos encanta: Las animaciones de los jugadores, espectaculares repeticiones... todo el apartado gráfico es sensacional.

▼ Podía haberse mejorado: El juego mola, pero seguimos sin encontrar demasiados alicientes en el hockey sobre hielo.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **BLACK BOX GAMES**
- Distribuidora: **SEGA**
  www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (11 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Sega Sport y Black Box se han aliado para programar este simulador de hockey sobre hielo, que está emparentado con su "primo" «NBA 2000». Con él comparte unas animaciones de infarto y una asombrosa calidad gráfica, cuidada hasta el mínimo detalle. Las repeticiones, por ejemplo, nos muestran escenas increíbles en los primeros planos, como las expresiones de rabia en el jugador que va a disparar a puerta, o de dolor después de recibir un golpe. También es alucinante la perfección de las camisetas, o ver las marcas que van dejando los patines sobre el hielo.

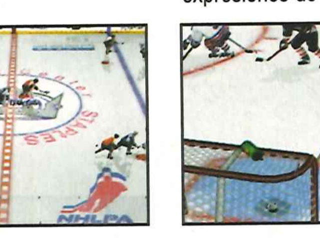


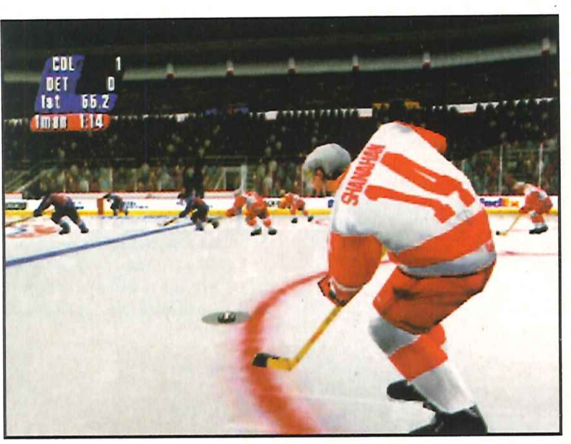
Aunque parece que se están zurrando, no es así. Mr. Weight ha metido un "chicharro" y lo celebra. Fijaos en los detalles de la camiseta.

LOS MODOS DE JUEGO, POR SUPUESTO, son muy abundantes: podemos seguir una temporada completa, jugar sólo los playoffs, echar partidos en compañía de tres amigos, e incluso crear nuestros propios jugadores en un completísimo editor.

El control resulta bastante sencillo, y las jugadas se desarrollan con fluidez, pese a que los porteros son unos "páralo-todo" de categoría.

El hecho de que el hockey no sea demasiado popular en nuestro país no nos impide reconocer que Sega se ha vuelto a descolgar con un gran simulador deportivo, que nos puede dar muchas horas de diversión. ■





ATRAPA ESTA PASTILLA ¡SI ES QUE PUEDES!







Observad las animaciones de los jugadores en esta secuencia: el delantero lanza un trallazo, el portero se tira bien, y hasta parece que va a pararla, pero al final la pastilla (o "puk", que diría aquél) se introduce sin remedio. ¡Goool!

PATINANDO Y A LOS RIVALES ATIZANDO





Prepárate porque el hockey es un deporte de contacto. No vas a poder evitar que te peguen mamporros de todos los colores. La mejor táctica es dar tu primero, y ya sabes... lo importante no es ganar, sino hacer que el contrario pierda.

Valoración

Sus gráficos son bestiales y el control del juego estupendo. Si no fuera porque el hockey hielo nos resulta algo ajeno...

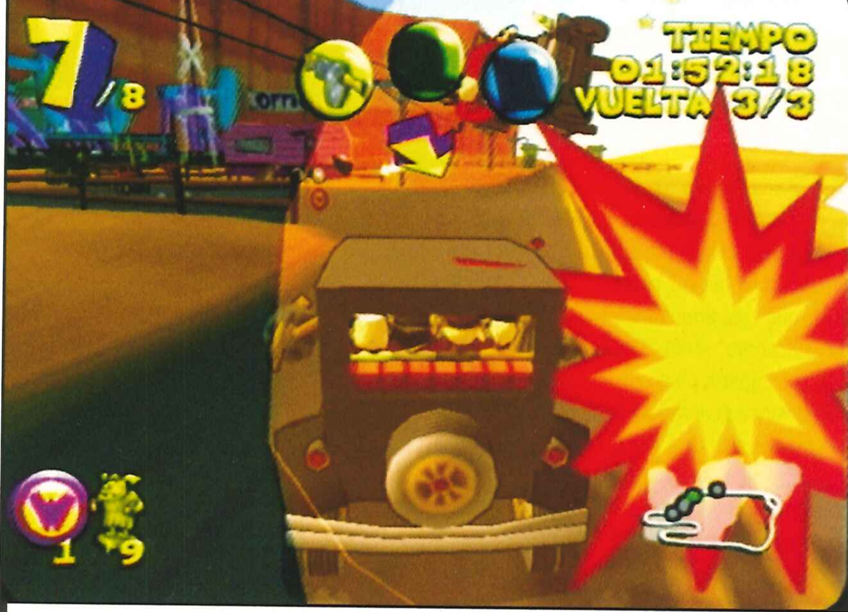


Wacky Races

Conducen los autos más locos y están dispuestos a todo para ganar. **¡Incluso a salirse de tu tele!**



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



En la Antigualla viajan Mafio y sus Pandilleros, un clan mafioso del que es mejor permanecer lo más alejados posible. Como veis, alrededor de su coche siempre se producen las situaciones más "explosivas".

Por fin tenemos en Dreamcast un buen juego de carreras locas, género con un montón de fans dispuestos a hacer cualquier cosa para ganar. Y para el estreno, nada más apropiado que estas «Wacky Races», aunque seguro que os suena más el nombre en español: «Los Autos Locos».

Efectivamente, el juego está basado en la divertida serie de Hanna-Barbera, con carreras protagonizadas por los pilotos y vehículos más disparatados que hayamos visto. Aunque más que estar basado en la serie, se podría decir que casi se trata de un nuevo capítulo con horas de diversión a nuestro alcance.

AQUÍ ESTÁN LOS ONCE VEHÍCULOS que aparecen en televisión, bólidos de la talla del Compact Pussycat de Penélope Glamour, o el Alambique Veloz, con Lucas y el Oso Miedoso al frente. No existen sorpresas en el garaje, si bien al principio sólo son accesibles ocho de ellos, y tenemos que ganar unos cuantos trofeos para acceder a los tres restantes. ¿Y a que no sabéis cuál es el más difícil de conseguir? El Superbólido de Pierre ▶▶




La nota predominante de los gráficos es su colorido. Parece como si estuviéramos viendo los dibujos animados.

CÁMARAS EN LA RECÁMARA



La bella Penélope Glamour se ha brindado voluntaria para mostrarnos los cinco tipos diferentes de cámara con que podemos correr. ¿Alguien se atreve con la cámara frontal?





En cada carrera hay que cumplir varios objetivos. A medida que los conseguimos nos regalan estrellas, que a su vez son la llave que nos abre el paso a nuevos desafíos.

GÁNALES Y MEJORA TU VEHÍCULO







Si reunimos suficientes estrellas podemos correr contra el Barón o el Profesor Loco en su Autoconvertible. Vencerlos es la manera de conseguir más especiales para nuestro vehículo. Son de lo más variado, desde disparos hasta turbos, aunque sólo nos dejan equipar tres en cada carrera.



Las carreras de «Wacky Races» parecen un capítulo de la serie de televisión. ¡La sensación de elasticidad de los vehículos es genial!



El vehículo seleccionable desde el principio que más satisfacciones nos ha dado es el Alambique Veloz, con Lucas y el oso Miedoso.

▶▶ Nodoyuna y Patán, dos de los malos más carismáticos que se recuerdan.

Antes de entrar en acción podemos optar por dos tipos de conducción: avanzada, con un control más realista que nos obliga a pisar el freno a menudo, y otra tipo kart, mucho más sencilla.

Con una u otra, está claro que vale todo para conseguir la victoria, desde usar las armas más sorprendentes hasta colarnos por un atajo.

El objetivo principal de cada carrera es llegar los primeros, pero existen otros (hacer un tiempo mínimo, recoger unos items…) que son la forma de ampliar las posibilidades de nuestro vehículo y nos abren nuevos circuitos. Es una buena idea que alarga la vida del juego.



VISUALMENTE, DA LA SENSACIÓN de que estamos viendo dibujos animados, y es genial cómo se deforman los vehículos al doblar cada curva. Podemos seguir la carrera desde varias vistas, y aunque la estándar es la más cómoda, a veces da problemas para ver nuestro coche si se nos coloca un rival delante de la cámara.

Finalmente, para que todo sea como en la tele, el doblaje de «Wacky Races» nos permite escuchar las frases típicas de cada piloto. Aunque la voz "en off" del comentarista puede llegar a hacerse un poco repetitiva, el juego de Infogrames es un excelente representante de esta divertidísima manera de concebir la velocidad. ■

▲ **Nos encanta:** Es divertidísimo, con unos gráficos simpáticos y una elevada jugabilidad, que hace que sea altamente adictivo.

▼ **Podía haberse mejorado:** Algunos circuitos son caóticos y resulta fácil perderse. La cámara, a veces, no nos ayuda nada.



¡HASTA CUATRO LOCOS!

«Wacky Races» se suma a los juegos de velocidad con opción multiplayer para cuatro jugadores, y eso está muy bien, que por algo nuestra consola tiene cuatro puertos de control. En este caso, la primera opción que tenemos es la de disputar carreras, y después podemos ir abriendo otros modos distintos, como las batallas de todos contra todos, que se desarrollan en amplios espacios dentro de los propios circuitos. ¡Divertidísimas!







El Espantomóvil es una buena opción para novatos: rápido y con especiales contundentes.

La simpatía desbordante de sus protagonistas hace que el juego sea muy divertido.

Valoración

Es muy adictivo, y con un aspecto gráfico de lo más simpático. Los desafíos de su desarrollo le dotan de una vida larguísima.



GAUNTLET LEGENDS

¿Pero de dónde salen tantos bichos **con ganas de cepillarme?** Menos mal que estoy cachas, que si no...

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **MIDWAY** www.midway.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

Han pasado ya un montón de años desde que pudimos disfrutar de la versión para recreativa de «Gauntlet», uno de los primeros títulos que permitía jugar a cuatro jugadores a la vez. Nuestra meta era superar todo tipo de niveles plagaditos de enemigos en un universo entre medieval y fantástico, con magos, dragones, etc.



«GAUNTLET» CONOCIÓ MÁS TARDE versiones para diversas consolas, y llegó a tener dos capítulos más antes de caer en el olvido.

Ahora han sido los chicos de Midway los que lo han devuelto al primer plano de la actualidad creando este «Gauntlet Legends», revival del original lleno de mejoras, sobre todo a nivel técnico.

Como es probable que muchos llevarais babero por aquella época, os diremos que la mecánica del juego consiste en elegir primero un personaje de entre una amplia y colorida gama de razas: caballeros, magos, arqueros, etc. Cada uno de ellos tiene alguna habilidad (fuerza, magia, etc.) más desarrollada que el resto ▶▶





Los escenarios presentan texturas variadas, aunque son quizás demasiado simplones y muy geométricos.

En cada fase nos encontramos con una especie de obeliscos mágicos que nos permiten abrir el acceso a otros niveles.

MEJORAS CON TODO TIPO DE ITEMS







Detrás de cada barril o de cada cofre suele haber un ítem especial esperándonos. Los hay de muchas clases, como armas o magias especiales, escudos, llaves que nos abren nuevas puertas... Y algunos tan graciosos como los que nos hacen gigantes o invisibles durante un corto tiempo.

MÁS MAGIAS QUE DAVID COPPERFIELD






No es necesario haber escogido a un mago para utilizar las magias a lo largo de la aventura, aunque aquéllos pueden hacerlo más a menudo. Son de lo más útiles, sobre todo cuando se juntan muchos enemigos en escena.

▲ Nos encanta: La multitud de enemigos no nos permite ni un respiro. El modo para jugar con amigos es lo más divertido.

▼ Podía haberse mejorado: Los personajes aparecen muy poco detallados. No parecen dignos de una consola de 128 bits.




▶▶ y con él debemos entrar en un mundo en 3D lleno de mazmorras laberínticas con mogollón de items, armas, llaves y, por encima de todo, una cantidad exagerada de enemigos que se mueren por convertirnos en picadillo.

Aunque el planteamiento podría dar lugar a un juego de rol, «Gauntlet Legends» es un juego de acción pura y dura, donde sólo soltamos el gatillo durante los tiempos de carga entre fase y fase.

EL JUEGO ES VISTOSO A NIVEL GRÁFICO, con una vista casi siempre aérea en la que no faltan los zooms, texturas variadas, mucho colorido y un montón de efectos de luz. La cantidad de personajes que se reúnen en la pantalla es muy alta, y aunque sea algo elogiable, ha ido en detrimento de su tamaño y nivel de detalle.

Esto aumenta en la opción multijugador, en la que los cuatro jugadores comparten pantalla, y se produce tal guirigay que es habitual perder a nuestro personaje.

No obstante, este modo de juego, en el que además el número de enemigos es aún mayor, resulta de lo más entretenido, y se convierte en la opción estelar.

El control es básico y muy sencillo, ya que se utilizan exclusivamente un botón de disparo, otro para lanzar las magias y uno más de turbo.

El sonido nos ha parecido demasiado simplón, y la música es tan dulzona que parecería más indicada para un juego de la Barbie.

El conjunto final no es que sea para tirar cohetes, por lo que «Gauntlet Legends» se convierte en una opción de compra recomendada para nostálgicos, y también para aficionados al género que no sean muy exigentes. ■



Todos los enemigos del juego salen de algún sitio determinado, como una puerta o el montón de huesos que veis en esta imagen. Mientras no destruyamos su guarida, siguen saliendo sin parar. La táctica, por tanto, es bien clara: antes de pelear con ningún bicho, es mejor destruir el lugar por el que haya salido.



Los efectos de luz que salen con las magias son lo más destacado a nivel gráfico.



La cámara suele ser aérea, aunque se mueve libremente según transcurre la acción.

CUATRO HÉROES MEJOR QUE UNO




La forma más divertida de jugar con este título es hacerlo en compañía de otros tres amigos. Todos comparten pantalla, así que a veces se produce cierta confusión.





Valoración

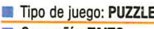
«Gauntlet Legends» no hace demasiados alardes a ningún nivel. Lo mejor que tiene son las partidas con tres amigos más.



BUST a MOVE 4

Seguro que nunca habías pensado que unas pompas de jabón podían tenerte **horas delante del televisor.**

- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **TAITO**
  www.taito.com



- Distribuidora: **ACCLAIM**
  www.acclaim.es
- Visual Memory: **SÍ (15 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

La serie «Bust a Move» es ya clásica dentro del género de los puzzles, y Dreamcast no podía quedarse sin probar su enorme capacidad de adicción. Para remediarlo llega ahora «Bust a Move 4», que sigue basándose en el conocido planteamiento de disparar burbujas de jabón para eliminar de la pantalla grupos del mismo color.



En el modo de batalla, cada personaje puede hacer combos y ataques especiales.

Los modos de juego son de lo más variado. Está el modo individual, que nos propone superar niveles, las partidas contra la máquina, la edición de puzzles, y el modo multijugador, que es el más divertido, pero también el más frustrante.

Y ES QUE NOS PARECE INEXPLICABLE que Taito no haya repetido en Dreamcast el genial modo para cuatro jugadores de que disponía el juego en Nintendo 64. Esto reduce su nota, teniendo en cuenta que los piques son lo mejor de este puzzle, y que nuestra consola cuenta con cuatro bonitos puertos para poner otros tantos mandos.

Por lo demás, «Bust a move 4» ofrece simpáticos y coloridos gráficos en 2D, y un sonido divertido y lleno de efectos. Es una buena opción para los amantes de este género, pero que nos ha privado de una de sus partes más adictivas.

¿Y SI COMPLICAMOS LAS COSAS CON POLEAS?





En el modo individual se han incluido unas graciosas poleas que nos ponen un poco más complicada la resolución de cada puzzle.

▲ **Nos encanta:** La fórmula es buena, y ha funcionado en todas las plataformas. Ofrece diversión y adicción a un precio estupendo.

▼ **Podía haberse mejorado:** Es inexplicable la ausencia de una opción para cuatro jugadores, que podría haber estado genial.





Valoración

Es enormemente divertido, y engancha como pocos, pero "birlarnos" los piques para cuatro jugadores le baja la nota.





SFIII DOUBLE IMPACT

Llevan más de diez años "en el candelabro", pero siguen igual de jóvenes, **¡y con las mismas ganas de pelea!**


En «2nd Impact» podemos disfrutar de un modo bonus que consiste en parar balones.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



De los anteriores luchadores de la saga sólo han llegado los más carismáticos, Ken y Ryu (tranquilos sus seguidores). Entre los diez nuevos personajes está este pedazo de bruto con más músculos que neuronas.

Desde que se lanzó Dreamcast, no hay mes que no salga un juego de lucha firmado por Capcom. Esta vez es el turno de «Street Fighter III Double Impact», que incluye las dos primeras entregas de «SFIII» para recreativa: «New Generation» y «2nd Impact». Son dos juegos en uno, pero muy parecidos entre sí.





EL ASPECTO GRÁFICO NO HA CAMBIADO respecto a la versión arcade: presenta fondos en 2D muy coloridos, y buenas animaciones de los luchadores. Además, los combates transcurren a una velocidad bastante alta.

Las mayores novedades vienen en los personajes, ya que a los inevitables Ken y Ryu, se les unen otros diez, aunque el plantel se queda un poco corto de efectivos.



El sistema de control se mantiene fiel a los principios de la saga, con la idea de un botón para cada golpe, sin que haya largos combos que memorizar. Pero la sencillez es sólo aparente, ya que aprender a manejar a cada luchador lleva su tiempo.

Así que ya sabéis lo que nos ofrece este juego: más de lo mismo, no exento de cierta calidad, pero con un planteamiento que interesa sobre todo a los seguidores de esta saga tan mítica. ■

NO ME ENFADES QUE TE ZURRO


En las peleas sigue existiendo una barra que se llena para realizar ataques especiales.


Cada luchador tiene hasta tres diferentes, aunque sólo puede utilizar uno en cada combate.

▲ Nos encanta: Se mantiene el espíritu de la saga. Al no haber demasiados personajes, sus animaciones son estupendas

▼ Podía haberse mejorado: Gráficamente está muy anclado en el pasado. Nuestra consola ha demostrado poder hacer más.

Valoración

Sigue ofreciendo grandes dosis de jugabilidad, pero el número de luchadores es escaso, y tiene pocas novedades.





Ya estamos en pleno verano, así que seguro que estáis de acuerdo con nosotros en que esta imagen es de lo más refrescante. Como ya sabéis, se trata de Lei Fang, una de las chicas de «Dead or Alive 2», que además de alegrarle la vista a todo el mundo con sus encantos, se han marcado un juego de lucha fuera de serie. Este mes, además, es de destacar el éxito total de «RE: Code Veronica», que se ha encaramado al primer puesto de nuestras listas.

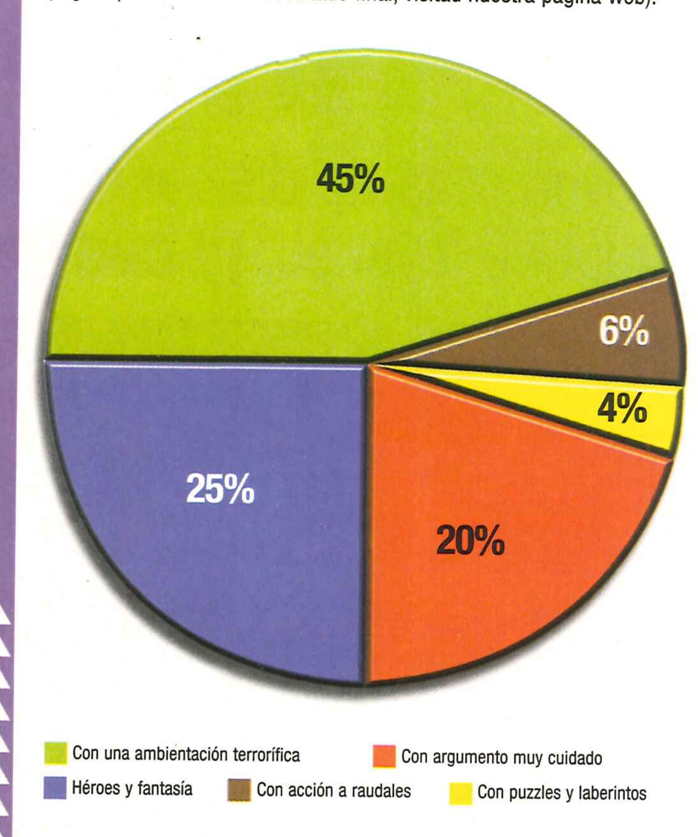
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

De nuevo «RE Code: Veronica» es el juego más vendido. Y es que no nos cansamos de repetir que es lo mejor de lo mejor, así que el que no quiera quedarse sin una copia, que vaya ahora mismo a su tienda más cercana. «V-Rally 2» le sigue en el podio, seguido por Ecco, el delfín más aventurero de Sega. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Resident Evil Code: Veronica
2	V-Rally 2 Expert Edition
3	Ecco The Dolphin
4	Zombie Revenge
5	Crazy Taxi
6	Worldwide Soccer 2000 Euro Edition
7	NBA 2000
8	Soul Calibur
9	MDK 2
10	Rayman 2

LA ENCUESTA

Según los datos de ventas, los juegos con más seguidores suelen ser las aventuras. Por eso nos pusimos el mes pasado os proponíamos que nos dijerais qué tipo de aventuras son las que más os gustan. Las opciones que os dábamos eran si las preferíais con un argumento cuidado, con una ambientación terrorífica, con puzzles y laberintos, con héroes y un montón de fantasía, o con acción a raudales. Estos son los resultados a día diez de Julio, que es cuando cerramos esta página.(Para conocer el resultado final, visitad nuestra página web):



Con una ambientación terrorífica · Con argumento muy cuidado · Héroes y fantasía · Con acción a raudales · Con puzzles y laberintos

Sin duda vuestras aventuras favoritas son las de terror, y eso explica el éxito de «Code: Veronica». Después preferís las que están llenas de héroes y fantasía, al estilo de «Silver», y también las que vienen con un argumento muy cuidado. Sin embargo, no os enloquecen las aventuras con mucha acción, ni tampoco las que están llenas de puzzles y laberintos. Por lo que se ve, nuestra querida Lara Croft debe aplicarse el refrán de "renovarse o morir". Para el mes que viene, nuestra encuesta está relacionada con todos los anuncios de próximos estrenos que se hicieron en el pasado E3 de Los Ángeles.

¿QUÉ JUEGO ES EL QUE MÁS ESTÁS DESEANDO JUGAR?

- *NBA 2001*
- *Quake III Arena*
- *Ferrari 355 Challenge*
- *Sonic Adventure 2*
- *Grandia II*
- *Shenmue*

Para participar en la encuesta, entrad en nuestra revista en Internet:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Las listas demuestran que «RE Code: Veronica» es hoy en día el mejor juego de Dreamcast. Destacamos un par de entradas: las chicas de «Dead or Alive 2» y las carreras de «Wacky Races».

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Soul Calibur
3	Crazy Taxi
4	ChuChu Rocket!
5	NBA 2000
6	Sonic Adventure
7	V-Rally 2 Expert Edition
8	Marvel vs Capcom 2
9	Dead or Alive 2
10	Wacky Races



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

«RE Code: Veronica» ha necesitado pocos días para adelantar a «Soul Calibur» y «Crazy Taxi», los dos únicos juegos que, hasta el momento, han sido número uno del podio. Razones no le faltan.

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Soul Calibur
3	Crazy Taxi
4	ChuChu Rocket!
5	Sonic Adventure
6	Ecco the Dolphin
7	NBA 2000
8	Legacy of Kain: Soul Reaver
9	Silver
10	Rayman 2

Gracias por votar, y seguid haciéndolo para la lista del mes que viene visitando la página web de la Revista Oficial Dreamcast:

www.hobbypress.es/dreamcast



LA OPINIÓN

Aquí tenéis una selección de las muchas opiniones que hemos recibido en la redacción a lo largo de este mes sobre Dreamcast y sus juegos. ¡Seguid escribiéndonos!

@ "El último juego que me he comprado es el «RE Code: Veronica» y es uno de los pocos juegos que me mantiene pegado a la tele durante horas. Como «Soul Calibur», es imprescindible. Sólo le faltaría el doblaje al castellano. Una consola se hace grande por sus juegos y no por sus capacidades".

By Iban.

@ "¡¡¡Gracias Sega!!! Desde que tengo «ChuChu Rocket!» no soy el mismo... ¡Qué gustazo da meterle candela a los guiris y a los franchutes! ;-)"

Alberto.

@ "Un montón de felicitaciones: primero, a vosotros por la increíble revista que llega cada mes a mis manos; segundo, a Capcom, por el «RE Code: Veronica», porque alucino con él; y por último, ¡a mí mismo, por tener una Dreamcast!"

"Osy".

@ "Me parece injusto qu hayáis puesto sólo un 8 a «Ecco The Dolphin». Tiene unos gráficos impresionantes que jamás he visto en una consola u ordenador, y además, su jugabilidad es perfecta. Debería estar en la lista de los imprescindibles".

"Nick".

@ "Estoy harto de los juegos sumidos en la más absoluta obscuridad. Señores programadores: más claridad, por favor. Es una lástima que en juegos como «Tomb Raider IV» o «Shadow Man» no podamos admirar los escenarios por falta de luz".

E. Gilaber.

@ "Hablo de un juego que todavía no tengo, «RE Code: Veronica», debido a la incompetencia de las distribuidoras, que han puesto muy pocas unidades a la venta en las tiendas, por lo que hay que esperar un montón para tenerlo, y eso si tenemos la suerte de no quedarnos sin él. ¡Que traigan más!"

J. Rojas.

@ "No caigáis en el juego de criticar otras consolas. Los usuarios de Dreamcast estamos por encima de eso: sabemos que nuestra consola es la mejor y punto".

"Erodrigu".

@ "Creo que el juego de fútbol que necesitaría Dreamcast es, sin duda alguna, el «International Superstar Soccer», de Konami, por ser el mejor de este género en consola."

"Cyber".

Para que todos puedan conocer vuestra opinión sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast, solo tenéis que enviarnos un e-mail a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

En la sección de urgencias de vuestra revista favorita estamos de guardia 24 horas al día para dar solución a todas las dudas que nos vais planteando. ¿Podemos ayudaros en algo?

«SEGA GT» CREA EXPECTACIÓN

Así nos parece, a tenor de los numerosos mensajes que nos habéis enviado para saber más de este prometedor título. Uno de ellos está firmado por Joaquín:

¿Cuándo saldrá «Sega GT»? ¿Qué marcas y modelos tendrá? ¿Vendrá con posibilidades on-line?

ROD: Seguro que ya has leído en la sección de noticias que este sensacional título, que ya está a la venta en Japón, saldrá en Europa el mes de noviembre. Todavía no podemos adelantar modelos específicos, aunque sí nos han dicho que las versiones europea y americana tendrán coches de marcas occidentales, aparte de modelos del original de las nueve principales marcas japonesas (Nissan, Toyota, Honda, etc.) En cuanto a posibilidades on-line, casi seguro que no se va a poder echar carreras en la red, aunque es probable que el juego sí nos ofrezca otro tipo de opciones, como información de circuitos, rankings, truquillos, etc.



¡HAY QUE CONFIGURAR LA CONSOLA!

Cuando compramos una Dreamcast es importante que configuremos todos los ajustes para que no nos suceda lo que le pasa a Victor:

He comprado «Soul Reaver» y aunque el disco es versión PAL española, resulta que me hablan en inglés. ¿Qué puedo hacer para que hablen en español?

ROD: Dreamcast permite configurar, además del reloj o el sonido, el idioma de la consola, lo que facilita que muchos juegos comiencen a funcionar automáticamente en el idioma previamente configurado. Es probable que tú no lo hayas hecho y los juegos con esta función "te hablen" en inglés (el idioma que viene definido "de fábrica"). Sólo tienes que encender la consola sin juego y elegir "configuración". Activa la opción "idioma" y selecciona el castellano. Ahora Raziel hablará en español, gracias a un espléndido doblaje. Que conste que no todos los juegos tienen esta función automatizada y por eso preguntan, antes de comenzar, en qué idioma queremos jugar.

VELOCIDAD SOBRE DOS RUEDAS

Los juegos de motos brillan por su ausencia en Dreamcast, si exceptuamos a «Suzuki Alstare Extreme Racing», y Daniel, de Gran Canaria, se ha dado cuenta de ello:

¿Cuándo sacará Dreamcast un juego de motos como «GP 500» o «Superbike 2000»?

ROD: Acclaim acaba de anunciar la creación por parte de la compañía Attention To Detail de «Ducati», un juego de motos que nos ofrecerá dos modos de juego (el típico modo Arcade de carreras rápidas y un modo en el que con el dinero que vayamos ganando podremos ir financiando nuestra colección de motos de la ya clásica marca italiana). En los próximos números de la revista esperamos poder mostrarte las primeras imágenes.

Y a vueltas con los juegos de fútbol, también quiere saber si...

¿Saldrá para Dreamcast «FIFA 2000»?

ROD: Ya nos gustaría, pero la creadora de la serie «FIFA», Electronic Arts, no ha llegado aún a ningún acuerdo con Sega para crear juegos para Dreamcast. ¡A ver si cambian de opinión!

¡CUIDADO CON LAS PILAS DE LA VM!

Nuestra simpática lectora Pilar Alfaro no sabe por qué se le gastan tan rápido las pilas de su Visual Memory:

En el poco tiempo que tengo la consola he tenido que cambiar las pilas de la VM cuatro veces ¡y no son nada baratas!

ROD: Las pilas "de botón" que usa la Visual Memory son, efectivamente, bastante carillas, así que conviene que siempre que no la uséis la apaguéis con el botón "Sleep". Si os limitáis a utilizarla como archivo de juegos grabados, las pilas os durarán un montón de tiempo, pero si la usáis para jugar, entonces se gastarán rápidamente (os lo decimos por experiencia, que no ganamos para pilas).

He probado a usar la VM en el mando y funciona aún sin pilas, pero ¿puede estropearse? ¿pueden borrarse los datos?

ROD: Cuando la VM está dentro del mando no gasta pila, pues toma la energía de la propia consola. No hay problema de que se estropee si la usas sin pilas, pero es mejor que no dejes la VM mucho tiempo sin ellas, porque en ese caso sí que podrías perder tus archivos grabados.

A LA ESPERA DE MÁS JUEGOS ON-LINE

El juego on-line que ha inaugurado «ChuChu Rocket!» está siendo todo un éxito, según nos cuentan desde Sega, y "Mister X" está que no duerme esperando nuevos títulos:

¿Qué nuevos juegos on-line saldrán en Dreamcast?

ROD: La espera va a ser corta, pues tras el verano vamos a poder jugar on-line con la conversión para Dreamcast de «Half Life». Un poco más tarde saldrá también «Quake III Arena» (créenos, será alucinante). Para finales de año están previstos «Black & White» y «Phantasy Star Online», un RPG que romperá con todos los esquemas del género. Y esto es sólo durante este año...



¿Cuándo saldrá «Soul Calibur 2»?

ROD: Nos encantaría decirte que mañana, pero por ahora todo lo referente a este título son sólo rumores: se comenta que Namco está desarrollándolo para recreativa sobre la placa Naomi, y de ésta a nuestra Dreamcast sólo habría un paso. Que conste que son rumores.

Para cualquier duda que tengas sobre todo lo relacionado con Dreamcast, envíanos un mensaje a la siguiente dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos los juegos que pegan con más fuerza en el catálogo de Dreamcast. Esta lista la actualizamos cada mes, y también revisamos las puntuaciones de los juegos, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

■ LUCHA

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: TECMO
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, con sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

PLASMA SWORD

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................... 4

POWER STONE

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: TAITO
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



La idea, cuando menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, sin embargo, los combates son terriblemente confusos, y el reto está en lograr acercarnos a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación.................................... 3

SOUL CALIBUR

Compañía: NAMCO
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

Puntuación.................................... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................... 6

TECH ROMANCER

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.................................... 5

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

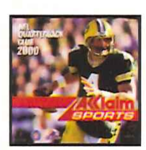


Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................... 8

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este título te va a encantar. Si no, olvídate de él.

Puntuación.................................... 5

NHL 2000

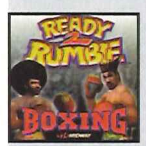
Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.................................... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación.................................... 9

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

Puntuación.................................... 6

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

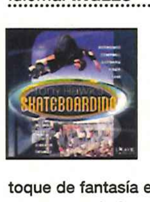


Un juego de golf con personajes cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.................................... 6

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos que nos propone cada fase. Un alto nivel gráfico y jugable, pero sin aportar novedades.

Puntuación.................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................... 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

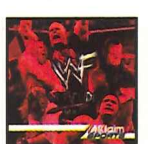


Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................... 8

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.................................... 7

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación.................................... 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación.................................... 8

COLOSOS DE LA LUCHA

La aparición del magnífico «Dead or Alive 2» ha abierto un serio debate acerca del juego que debe permanecer en el trono de la lucha para Dreamcast. ¿Sigue «Soul Calibur» siendo el rey? En nuestra opinión sí, aunque son sólo detalles como el menor número de personajes y de modos de juego de «DOA2» los que decantan la balanza. De todas formas, hablamos de un juego de matrícula frente a otro de sobresaliente.



DEAD OR ALIVE 2

ACCIÓN

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................. 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................. 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es la opción multijugador.

Puntuación.................................. 6

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es el primer "shooter" en primera persona de Dreamcast, y gráficamente es estupendo. La pena es que su control no responde del todo bien, restándole bastante jugabilidad.

Puntuación.................................. 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................. 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freír a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.................................. 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**

Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación.................................. 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero presenta un desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación.................................. 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo, peleas. Argumento interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.................................. 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos a cuantos zombies y demás bichejos de la misma calaña nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................. 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................. 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.................................. 4

PUZZLES

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................. 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 6

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **¡GRATIS!**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación.................................. 9

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



«Wetrix+» es un descendiente directo de «Tetris», pero amoldado a los nuevos tiempos. Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que debemos formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación.................................. 3

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega se zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación.................................... 9

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 7

BUGGIE HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

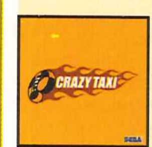
Carreras de buggies donde la diversión llega más por los saltos, botes y vuelcos que por la propia competición. Tiene pocos vehículos, circuitos y modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque el planteamiento sea original...

Puntuación.................................... 6

VELOCIDAD

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación.................................... 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

Puntuación.................................... 7

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, a pesar de no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

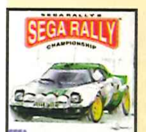


Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación.................................... 9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación.................................... 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación.................................... 6

TOKYO HIGWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno). Esto provoca que la diversión se agote en cuanto damos unas cuantas vueltas.

Puntuación.................................... 5

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (ítems, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación.................................... 7

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

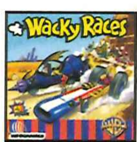


La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................... 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................... 8

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentamos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde mucha jugabilidad por no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación.................................... 8

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL 2

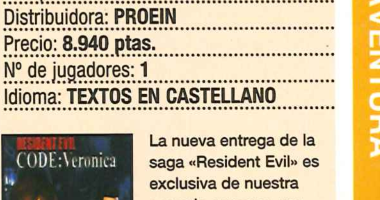
Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.940 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**





La nueva entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación....................................10

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación.................................... 8

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................... 9

SOUL REAVER

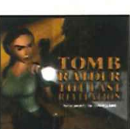
Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un solo fin: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................... 8

OTROS GÉNEROS

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación.................................... 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................... 6

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés, y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

Puntuación.................................... 4

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este titulo sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación.................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación.................................... 5

WILD METAL

Compañía: **DMA DESIGN**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



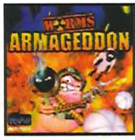
La idea que propone no está nada mal. Destrozar robots con nuestro tanque acorazado, recolectando cristales de energía. Pero, a la hora de llevarlo a la practica el resultado queda cojo en cuanto a gráficos, control y jugabilidad. La diversión que ofrece es muy escasa.

Puntuación.................................... 3

WORMS ARMAGEDDON

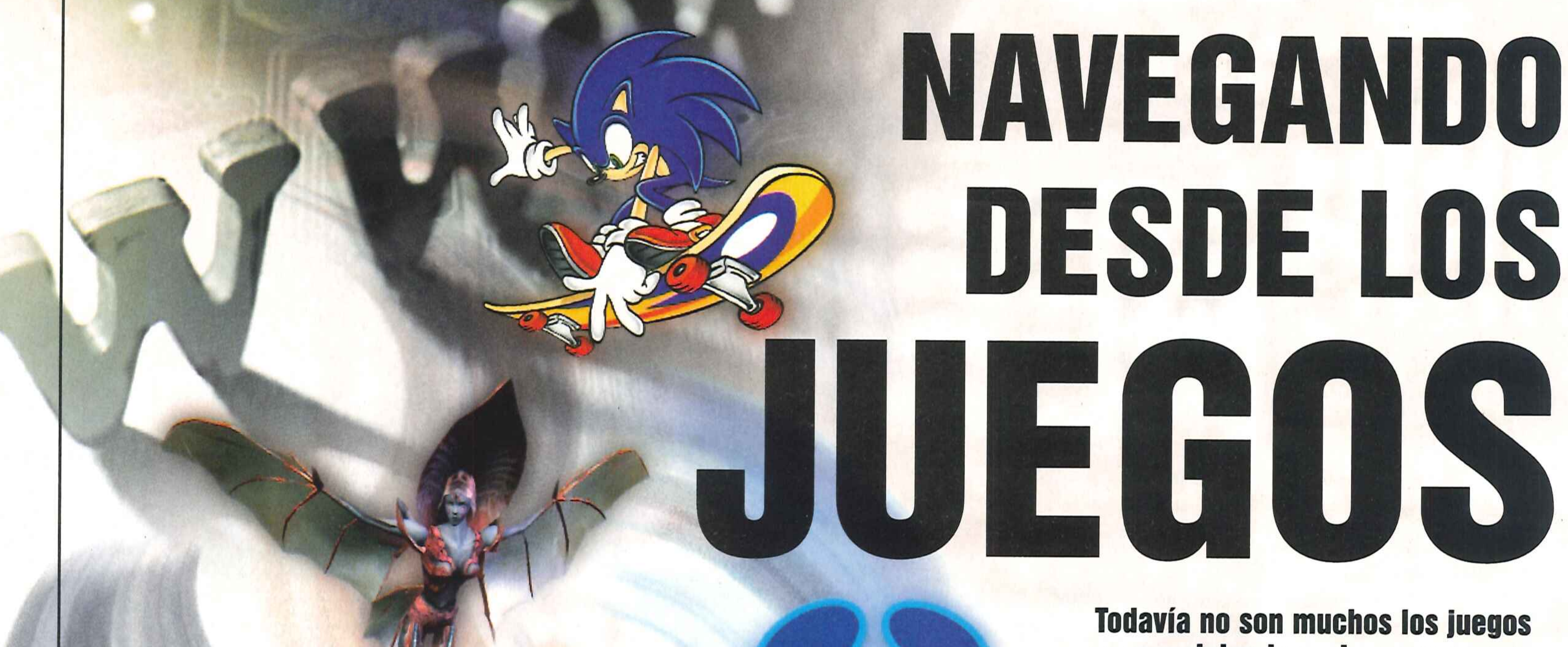
Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**





Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6



NAVEGANDO DESDE LOS JUEGOS

Todavía no son muchos los juegos que nos dejan hacerlo, pero seguro que con el tiempo todos los títulos de Dreamcast nos ofrecerán una opción para acceder a su página web oficial. En estos sitios nos esperan consejos de juego y mapas, trucos, rankings e incluso descargas para nuestra Visual Memory. Si no lo habéis hecho todavía, no estará de más que os deis una vuelta por estas páginas. Sólo necesitáis la consola más blanca del mundo, el juego en cuestión... ¡y una línea de teléfono disponible!

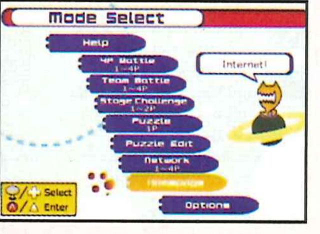
CHUCHU ROCKET!

JUEGO ON-LINE

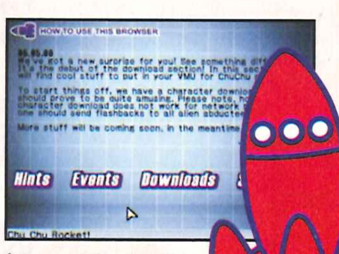
Es el primero con el que podemos jugar partidas on-line y por eso es también el que más opciones nos permite. Si entramos desde la opción "Network", podemos jugar o descargarnos puzzles creados por otros "cazaratones" y desde "Homepage" visitamos el sitio oficial, con alguna que otra sorpresa.



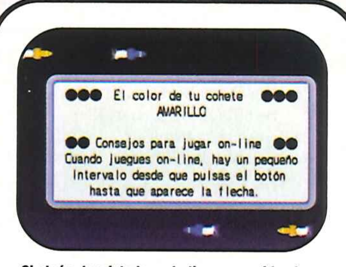
Desde la página web podemos entrar en la opción de "Downloads", que nos permite hacer un hilarante cambio de protagonistas: en vez de con ratones y gatos, jugaremos con vacas y platillos volantes. Eso sí, ocupan 34 bloques en la Visual Memory. Son de lo más graciosos, ¡pero no podemos jugar con ellos on-line!



Desde el menú principal de «ChuChu Rocket!» podemos acceder tanto a los servidores del juego on-line como a la página web, que sufre una auténtica infestación de ratones blancos.



Ésta es la página principal de la web de «ChuChu Rocket!». Como pasa con muchas otras direcciones de la red de redes, no estará de más que hagamos un cursillo acelerado de inglés para entenderla.



Si algún despistado no lo tiene, que pida el juego en Dreamarena, que es gratis, y se disponga a engancharse jugando contra el resto de europeos "chuchuroqueteadores".



¿Qué cara pondrían Mad Dog y Marty cuando vieron que Hobby (nosotros) no teníamos más dígitos en el contador para sumar todos los ratones que acumulábamos?

BUGGY HEAT

La verdad es que la página web de «Buggy Heat» tiene muy poca "chicha", aunque es de agradecer que esté en castellano. Podemos enviar nuestros tiempos, y si lo merecemos, nos incluirá en el ranking de los mejores del mundo.

También nos ofrece una serie de consejos bastante útiles para la conducción de los vehículos.



La página oficial de «Buggy Heat» nos da un montón de consejos en correcto castellano sobre la conducción de los diferentes coches con los que podemos disputar las carreras.



En este listado especial encontramos a los mejores corredores del mundo (o al menos los mejores que han descargado sus tiempos en la página). ¿Está tu tiempo entre los mejores?



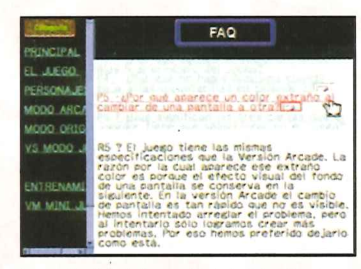
En todo caso, esta página web es bastante sosota y tiene poco que ofrecer, así que esperamos que en breve aumenten sus contenidos, para poder sacarle más jugo.

ZOMBIE REVENGE

Este juego está bien fresquito, y es el último que tiene incorporado el acceso directo a su web oficial.

Podemos recorrerla en castellano, con una sección de preguntas y respuestas... y hasta nos permite bajarnos a la Visual Memory trucos para llegar al final más fácilmente.

¡Estos zombies son especialistas navegando por el cyberespacio!



La sección "FAQ" (Frequently Asked Questions) es de lo más completo. Aquí podemos encontrar todo tipo de preguntas y respuestas sobre el juego.

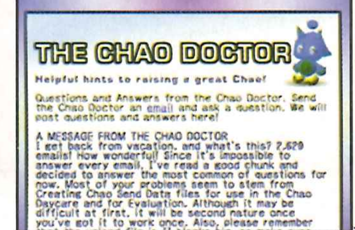


Los únicos trucos que hay de «Zombie Revenge», al menos que sepamos, se consiguen jugando sin parar con el minijuego de la tarjeta de memoria... o entrando en la sección de "Downloads" de su página web. Cada uno ocupa 2 bloques de memoria en la VM, y podemos tener vida eterna, créditos o tiempo ilimitado, etc.

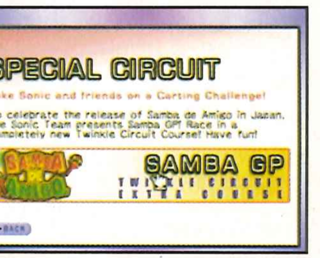
SONIC ADVENTURE

La mascota azul de Sega tiene la página web más completa de todos los juegos con acceso directo a través de Dreamcast, aunque está en inglés. A través de ella podemos participar en concursos e incluso hacer que nuestros Chaos reciban el tratamiento de un equipo médico especializado (creednos, estamos hablando en serio). Tenemos también consejos para el juego, e incluso podemos bajarnos a la VM desafíos que se actualizan cada cierto tiempo.





Para cada personaje y fase nos ofrecen todo tipo de consejos para ser cada vez más rápidos y eficaces.



En el hospital de Chaos podemos someter a nuestra mascota a una revisión por médicos especializados.

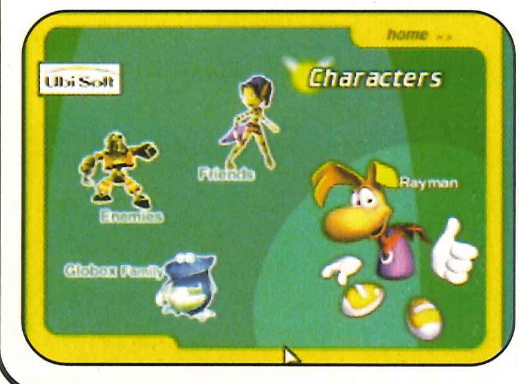
Los nuevos niveles que crea el Sonic Team cada cierto tiempo son la opción estelar. ¿Os habéis bajado ya este circuito de «Samba de Amigo»?

RAYMAN 2

La página que nos ofrecen los chicos de Ubi Soft está en inglés, pero no deja de tener sorpresas. Entre ellas está la posibilidad de enviar postales vía "emilio" a cualquier amigo, o la de bajarnos a nuestra Visual Memory algunas fases extra que son exclusivas de esta versión para Dreamcast, y consisten en varios mini-juegos.



Podemos elegir entre tres bonitas imágenes del carismático Rayman para enviarle una postal "electrónica" a cualquier amigo. Aprovecharemos para escribirle unas líneas...



En la sección de "Personajes" es posible consultar información sobre los personajes del juego, desde los que nos ayudan en nuestra misión, a las tácticas de ataque de todos los enemigos que nos encontramos. Y por supuesto, un montón de datos del personaje central de la aventura, Rayman.

Resident Evil Code: Veronica

Por fin te has comprado el mejor «Resident Evil» de la historia, pero ahora Umbrella, Alfred Ashford y un montón de fiambres resucitados quieren hacerte la vida imposible. No te preocupes, en la Revista Oficial Dreamcast siempre pensamos en ti, y por eso te vamos a contar cómo descubrir quién diablos es la dichosa Verónica y vivir para contarlo.

DISCO 1

LA PRISIÓN

Cuando se termina la primera parte de la intro, debes equipar tu mechero para encenderlo e iluminar la estancia **(1)**. Entonces, Rodrigo te abrirá la puerta para que puedas salir de tu celda. En esta primera habitación lo único que tienes que hacer es coger el cuchillo que está encima de la mesa, un cargador de balas que encontrarás a la salida de la celda y, por último, una hierba verde que está situada dentro de la celda. Una vez que hayas recogido estos objetos ya puedes abandonar la habitación. ¡Comienza lo emocionante!

Al salir se encuentra un cuarto donde puedes salvar la partida. Allí hay un cartucho de tinta encima de la mesa y un cargador tirado en el suelo. Cuando los hayas utilizado, sigue avanzando hasta encontrarte con unas escaleras y sube por ellas. Arriba te encuentras con la primera complicación del juego, cinco zombies que salen del suelo **(2 y 3)**. Pasa de ellos y limítate a correr hacia delante hasta llegar a una puerta de acero que se encuentra en el lado opuesto. Entra.


1


2

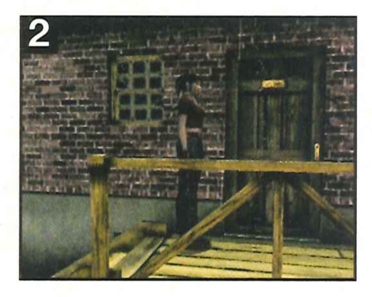

3

CONOCIENDO A STEVE



1

En una breve secuencia puedes descubrir por primera vez en la aventura a Steve Burnside, aunque no te dejará que le acompañes por el momento **(1)**. Por lo menos, al final de estas imágenes, tendrás en tu poder una preciosa pistola M93R Handgun con doce balas que te va a ser muy útil de aquí en adelante.


2

Ahora te encuentras en un pequeño patio donde debes recoger el cargador que está encima del zombie y salir por la única puerta que verás abierta. Sube después al descansillo de madera y coge una hierba verde que está al final. Cuando ya la tengas en tu poder, entra por la puerta **(2)** pero ten mucho cuidado: tres fiambres te están esperando, y no para charlar precisamente.

LOS BARRACONES

Cuando vayas a entrar, comprueba que tienes la pistola cargada (un consejo: en cuanto estés dentro, apunta y dispara hacia tu derecha).

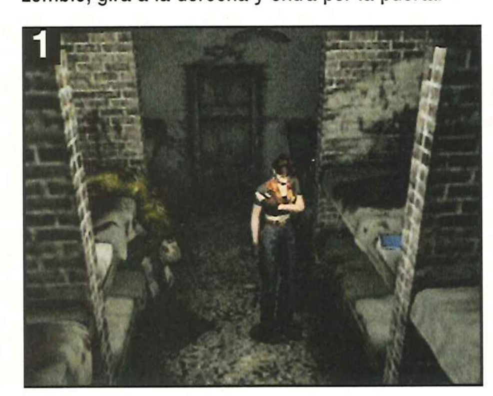
Cuando mates a los zombies, sube las escaleras y coge otra hierba verde. Luego, baja y coge el cargador que está en la estantería, y ve por un pequeño pasillo a la cocina, donde encontrarás el mapa de la prisión. Luego métete por la puerta que está a la derecha de la de la entrada.

Llegas a una habitación con literas, y en una de las de tu izquierda encontrarás el diario de un prisionero **(1)**. Sigue y gira hacia la derecha. Verás a un zombie que intenta entrar por la ventana **(2)**. Coge la munición que está sobre el pollete y prepárate para el susto que te da el muerto tras romper el cristal. Mientras le estás disparando aparecen dos más. Cuando los liquides, coge las dos armas que ha dejado el zombie que entró por la ventana (M-100P). Sigue recto y dirígete hacia las duchas (en la última encontrarás un cargador). Abandona esta habitación y vuelve donde antes, pero ten cuidado, porque uno de esos zombies hambrientos espera tu regreso. Cuando le hayas mandado de nuevo a su tumba, sal del edificio.

Cuando bajes por el descansillo, verás una secuencia que hará que te suban las pulsaciones. ¡Alguien está siguiéndote! Camina hacia delante, gira a la derecha y sigue... hasta ver otra escena más que te pondrá los pelos de punta **(3)**. Cuando llegues a la altura de dos puertas, entra por la de la izquierda, que es la que está abierta.

Camina hasta encontrarte con dos zombies y mátalos, pero no dispares al que está enjaulado, porque sólo gastarás munición. Sigue tu camino hasta llegar a la puerta grande, acaba con otro zombie, gira a la derecha y entra por la puerta.

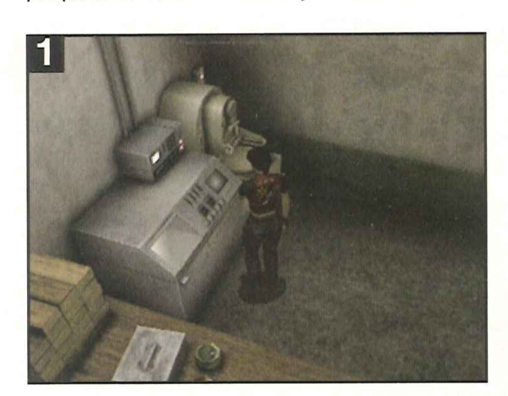

2

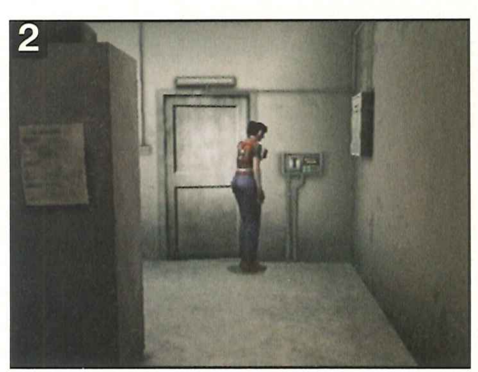

1


3

ÁREA DE SEGURIDAD

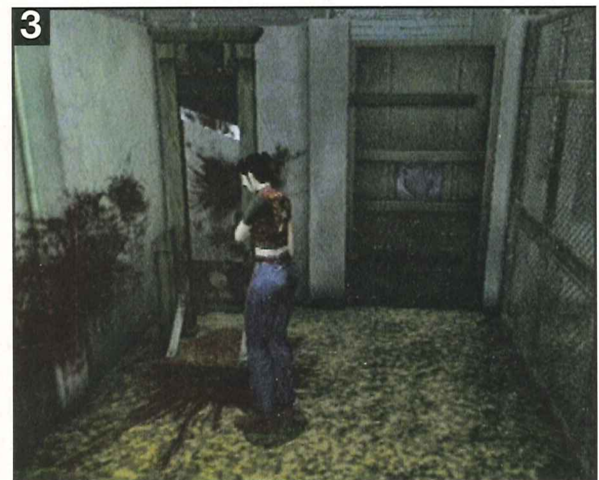
En esta habitación hay un detector de metales. Debes dejar en él todos los objetos metálicos, porque si no sonará la alarma y se cerrarán todas las puertas. Sigue por el pasillo hasta llegar a un pequeño cuarto, donde debes coger la munición para el lanzagranadas, el gas BOW, el spray y las instrucciones de la máquina duplicadora 3D. Luego métete por la puerta azul, coge el fax que está en la entrada, sigue avanzando y verás por segunda vez a Steve. Después de una secuencia, tu amigo se las pira otra vez. Coge el carrete de tinta que está junto a la maquina de escribir y pulsa la tecla de acción a la altura del ratón del ordenador para encontrar el emblema de halcón.


1


2

Vuelve donde está la máquina y escanea el emblema del halcón **(1)**. Después regresa donde está el ordenador y activa la palanca de la puerta **(2)**, sal por el detector de metales (deja todo lo que tengas de metal, incluido el cartucho de tinta), sigue y recoge lo que dejaste en el otro detector.

Sal por la puerta. Cuando estés fuera, activa el interruptor de la puerta grande para que se abra. Ten cuidado con los dos zombies que te esperan dentro, y con otro dos más que te atacarán por la espalda. Después entra y coge el extintor.


3

Cuando salgas, debes ir a la jaula donde había un zombie y coger un candado al pie de la guillotina **(3)**, luego sal, gira a la derecha y entra por la puerta de metal. Ahora debes tener cuidado, porque dos perros te atacarán. Cuando te deshagas de ellos, sigue adelante hasta llegar al descansillo y tuerce a la izquierda. Usa el candado para abrir la puerta. Cuando la abras, regresa y entra por la puerta de metal para volver al patio. Equipa la pistola, porque dos zombies te esperan detrás de las llamas. Acaba con ellos y cruza la puerta que verás al lado del jeep.

EL PATIO

Al otro lado te encontrarás con unos zombies. Dales la medicina de acero que necesitan para volver bajo tierra y dirígete después hacia el jeep que está en llamas. Una vez allí, usa el extintor para apagar el incendio y coge el maletín **(1)**. Examínalo y descubrirás el TG-01 con su descripción.

A continuación, vuelve por donde has venido. Cuando llegues al edificio en el que está el descansillo, entra por la puerta que abriste anteriormente **(2)** y métete por la de acero que está a su lado. Avanza en línea recta, tuerce a la derecha y entra por la puerta del detector de metales. Deja en detector todos los objetos de metal que tengas, excepto el TG-01.

Dirígete hacia la máquina y utiliza aquí el TG-01. Así conseguirás obtener un emblema de aleación. Éste puede ser un buen momento para grabar tu partida, porque unos zombies han conseguido romper los cristales del pasillo, y parece que han olido a carne fresca. Disponte a correr como un poseso por todo el pasillo esquivando monstruitos y, cuando llegues al primer detector, recupera tus objetos de metal.


1

2

Sal del edificio y vuelve al patio en donde está el jeep: según sales a la derecha, y por la puerta de metal, luego a la izquierda y otra vez por la puerta de la izquierda. Cuando la abras, te encontrarás una vez más rodeado de "buena" compañía. Te aconsejamos que pases de ellos y utilices directamente el emblema en la puerta de doble hoja.

DE CAMINO AL PALACIO

A la altura del jeep, pulsa el botón de acción para bajar a un camino y coge dos hierbas verdes. Luego recoge un cargador del asiento del conductor.

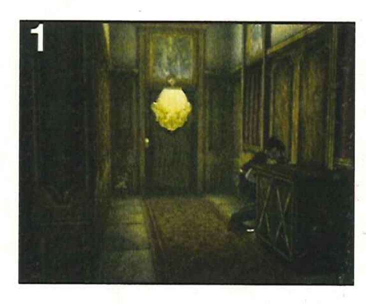

1

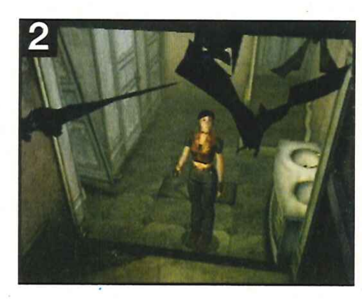
Empuja la caja de acero hasta las llamas, y a la izquierda **(1)**. Pasa por ellas y sube unas escaleras para salir de la prisión. Sigue por el camino de enfrente y sube las escaleras. Abre la puerta, cárgate a los perros, ve a la izquierda, coge la prueba marina, sube las escaleras y entra por la puerta **(2)**. ¡Has llegado al palacio!

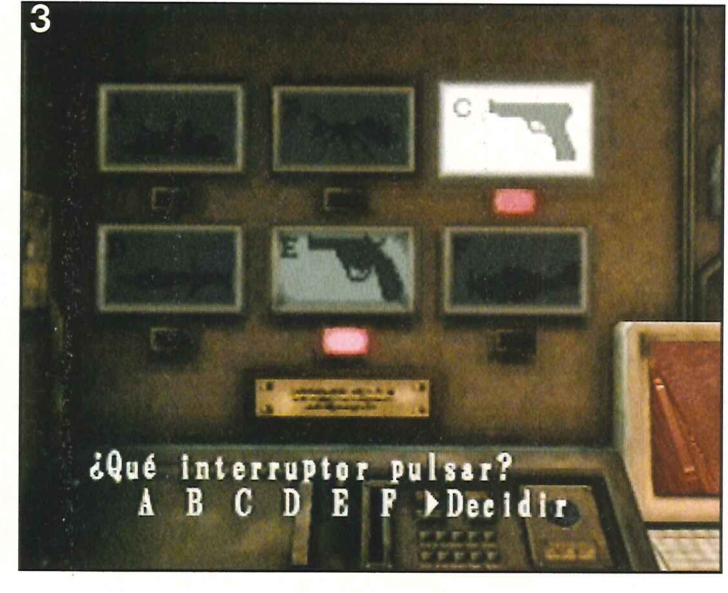

2

EL PALACIO

Sube por la escalera de la derecha y sigue siempre por tu derecha. Abre la puerta y entra. Es una sala muy útil, porque puedes salvar tu partida y dejar en el baúl algunos objetos. Coge un cargador y la memoria del secretario. No salgas de la habitación todavía. Avanza por el pasillo, recoge una hierba verde y mueve el mueble: encontrarás una tarjeta de identificación **(1)**. Examínala y verás que lleva escrito el código NTC0394. Antes de irte, pulsa el botón de acción en la puerta que junto a la planta verde. Ahora sí puedes salir del cuarto. Baja por las escaleras y pulsa el botón de acción al lado del ordenador: te pedirán que escribas la contraseña de la tarjeta para desbloquear las puertas. Coge también el cargador que hay sobre la mesa del ordenador.


1


2



3

Entra después por la puerta azul y enciende tu mechero para evitar problemas con los murciélagos **(2)**. Coge un spray en el lavabo. Al fondo del baño hay un maletín, pero no puedes abrirlo todavía. Por último, entra por el servicio roto y coge un cargador. Sal y gira hacia tu derecha, sigue recto y entra por la puerta que

desactivaste (cuidado con los tres zombies). Cuando entres, coge un cargador y una hierba roja. Pasa entre los zombies hasta llegar a una puerta. Dentro, coge el cargador de la mesa y presiona un botón azul en la pared. Tras una breve escena se abrirá una puerta secreta. Entra y coge el timón. Si sigues recto, verás dos pistolas de oro, pero no las cojas si no quieres "asarte". Si no has podido aguantar la tentación, déjalas otra vez en su sitio. Al salir, intenta abrir la puerta principal y oirás un grito. ¡Steve te pide ayuda! Vuelve al cuarto de las pistolas de oro y pulsa en el panel los botones C y E **(3)** para salvarle. Entonces te propone un cambio, pero se va antes de que le contestes. Ahora regresa al hall y conocerás a Alfred Ashford **(4)**.

Sal del castillo, ve a la derecha, pasa por una valla negra y baja las escaleras. Debes ir por el lateral de las escaleras hasta un cuarto donde encuentras el mapa del palacio y un cargador. Ahora sí debes tomar el otro camino y colocar el timón en su





EL SUBMARINO

Coge la mochila para poder llevar mas items, y luego acciona la palanca para hacer que el submarino se sumerja. Ahora sube las escaleras para entrar realmente en el submarino. Tras salir de una plataforma, baja unas escaleras, sigue un estrecho pasillo y entra por una puerta azulada. Acaba con tres zombies y coge un cargador y un carrete de tinta que está sobre una caja grande.

Después sigue recto y abre la valla azul. Cruza el puente y entra por la siguiente. Ahora tienes que subir en ascensor al siguiente piso. Desde el cuarto pequeño en el que estás se maneja una máquina capaz de mover una gran caja que te impide el paso **(1)**. Debes llevarla casi hasta el final y luego hacia la izquierda (guíate por su sombra). Baja de nuevo en el ascensor y haz que suba una plataforma desde una pantalla roja **(2)**. Mata a los zombies que suben con ella y coge las flechas y una tarjeta. Vuelve a la oficina por el puente y cruza la puerta que está junto al banco de peces (enciende tu mechero para evitar a los murciélagos). Ve al otro extremo de la estructura y acciona el ordenador para que se acerque una plataforma. Súbete a ella y usa tu prueba marina.

Abandona el submarino y regresa a la entrada del palacio. En vez de entrar, sigue por el pasillo hasta la puerta de rejas del lado contrario. Ábrela.





LA BASE

Estás en una entrada con una puerta grande, pero resulta que está cerrada. ¿Y si pruebas por la pequeña? Cuando la cruces, descubrirás a un enorme gusano mutante **(1)**, demasiado grande para tus posibilidades. Será mejor que corras lo más rápido que puedas, siempre pegado a la izquierda. Entra por la puerta doble de madera que te da acceso a la mansión, y cuando ya estés dentro, avanza hacia la derecha y sube por unas escaleras.

Una vez que llegues arriba, tuerce a la izquierda y entra por la puerta. Ahora te encuentras en un laboratorio donde podrás encontrar una ballesta encima de una mesa, un memorándum sobre el número de contraseña (ahora puedes combinar las flechas con la ballesta). Ahora, asómate al cristal. Está muy oscuro ¿eh? Inténtalo de nuevo y podrás disfrutar de una secuencia digna de una película gore **(2)**.

Para colmo, ahora saltará una alarma debido al alto nivel de contaminación, así que sal pitando del laboratorio. Todas las puertas se están cerrando, por lo que nuestra amiga Claire se ve obligada a protagonizar una secuencia a lo Indiana Jones. Cuando se acabe, encima de un ▶▶



LA BASE (CONTINUACIÓN)

▶▶ asiento del recibidor puedes encontrar una hierba roja para compensar el susto.

Si por algún casual te entran ganas de llamar a tus padres por teléfono para pedir ayuda, olvídalo, porque todas las líneas están cortadas. Lo único que sacarás de provecho serán unas cuantas flechas. Avanza por el pasillo y entra en la primera puerta. Estás en un baño, pero ten la pistola bien cargada, porque un zombie te va a atacar nada más entrar, y algún otro más se añadirá al grupo. Cuando los hayas despachado a todos, hurga por las taquillas y encontrarás unas flechas **(3)**.

A continuación entra por una puerta y llegarás a una sauna. Cuando estés dentro, un zombie saldrá por una puerta de madera que se encuentra a tu derecha. Baja por la escalera de la derecha y dale su merecido a otro zombie que todavía no se ha enterado de cómo te las gastas con los fiambres.

Después tírate al agua y gira la válvula que está unida a la tubería que encontrarás debajo de la escalera **(4)**. A continuación, camina hacia el león de la pared y descubrirás un reflejo en el agua: se trata de una llave del almacén.

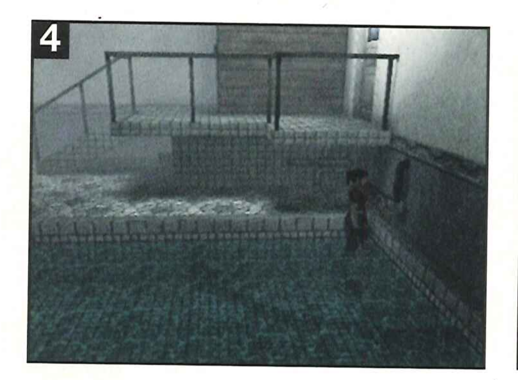
Regresa al pasillo general (el de la cabina de teléfono) y entra por la puerta que está situada enfrente del sillón. Ten cuidado, porque la nueva sala está habitada por tres zombies, y algunos más llegan después en ayuda de sus putrefactos amiguetes. Cuando estén todos muertos (curioso esto de matar a un muerto, ¿verdad?) recoge unas flechas que están sobre el escritorio. Ahora puedes usar la impresora **(5)** para tener una copia del mapa de la instalación de entrenamiento que aparece en el monitor. Por último, coge la hierba verde que está al lado de la pizarra.

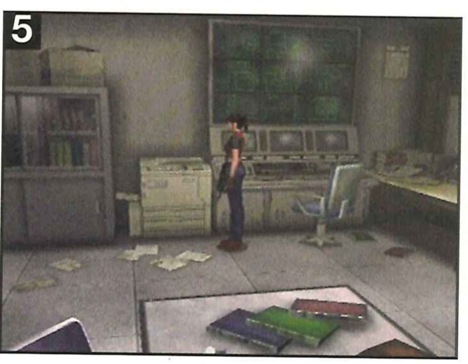
Entra después en la habitación contigua, coge las flechas que encontrarás en una taquilla y usa la llave del almacén en el armario que del fondo. En su interior hay unos cartuchos explosivos para la ballesta. Cógelos y combínalos con tus flechas. ¡Ahora ya tienes flechas explosivas!

Vuelve al pasillo principal, sigue avanzando en línea recta, gira al derecha y llegarás hasta una puerta sellada. En este lugar es donde tienes que utilizar tu tarjeta del peligro biológico.


2


3


4


5

EL ATAQUE DE ALFRED

Sigue el pasillo, entra por la siguiente puerta y… ¡sorpresa! tu amigo Alfred quiere practicar su puntería utilizándote a ti como diana **(1)**. Para esquivar sus balas debes ir siempre cerca del muro de piedra y subir rápidamente las escaleras. En cualquier caso, cuando llegues arriba el cobarde de Alfred ya habrá escapado sin dejar rastro.

Sigue el camino de la derecha según subes de la escalera y métete por la puerta **(2)**. Mientras avanzas por el pasillo, disfruta de los increíbles juegos de luz de las ventanas. Sigue de frente hasta llegar a las máquinas expendedoras, coge los dos cargadores que encontrarás sobre el sillón y entra por la puerta de metal que está a la derecha del sillón. ¡Felicidades!, acabas de llegar a una de esas habitaciones en las que te pones a dar saltos de alegría por encontrar una máquina de escribir. Quién te lo iba a decir, ¿verdad? En esta habitación también encontrarás la medicina hemostática.

Al salir de esta sala, cuando trates de abrir la puerta marrón, dará comienzo una secuencia en la que te tocará escuchar de nuevo la repugnante voz de Alfred invitándote a un entretenido juego que se iniciará en cuanto se abra la puerta.


1

EL BANDERSNATCH

Nada más entrar en el siguiente cuarto, dirígete hacia la izquierda y coge dos metralletas. También podrás ver dónde se encuentra su munición.

Equípate con las flechas explosivas, porque un horrendo mutante va hacia ti: el Bandersnatch **(1)**. Si tratas de huir, te puede atrapar con sus brazos. Limítate a disparar **(2)**, y con cuatro flechas debería pasar a la historia.

Tras la muerte de este bichejo, se abrirá una puerta en el piso de abajo. Entra por la puerta azul y… ¡vaya susto que te has pegado! Menos mal que, por una vez, Steve entra en acción y te hecha una mano al más puro estilo Matrix **(3 y 4)**. Después haces con él un intercambio de armas: Luger de oro por automáticas. A partir de este momento, controlarás a Steve Burnside.









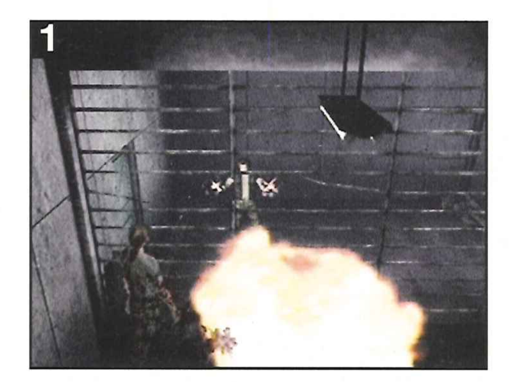
JUGANDO CON STEVE

Justo después de tomar el control de Steve se te echarán encima unos cuantos zombies hambrientos. No hagas caso al que se encuentra detrás de la verja y dispara al barril de explosivos **(1)**.

Ahora entra por la puerta de la izquierda y elimina a dos zombies a la vez con tus UCI. Cuando registres la habitación descubrirás un armario que no se puede abrir, pero no te preocupes, porque ya volverás más adelante.

Cruza por la puerta de enfrente y no seas impaciente: espera a que los zombies suban poco a poco para eliminarlos. Baja las escaleras **(2)**, gira a la izquierda y al fondo verás el panel del aparato de ventilación y, más a la derecha, detrás de la rejilla, el lector de tarjetas añil.

Sube por las otras escaleras y mira el mapa que tienes enfrente. Ahora abre la puerta, camina a lo largo del pasillo y habrás terminado tu trabajo con Steve.



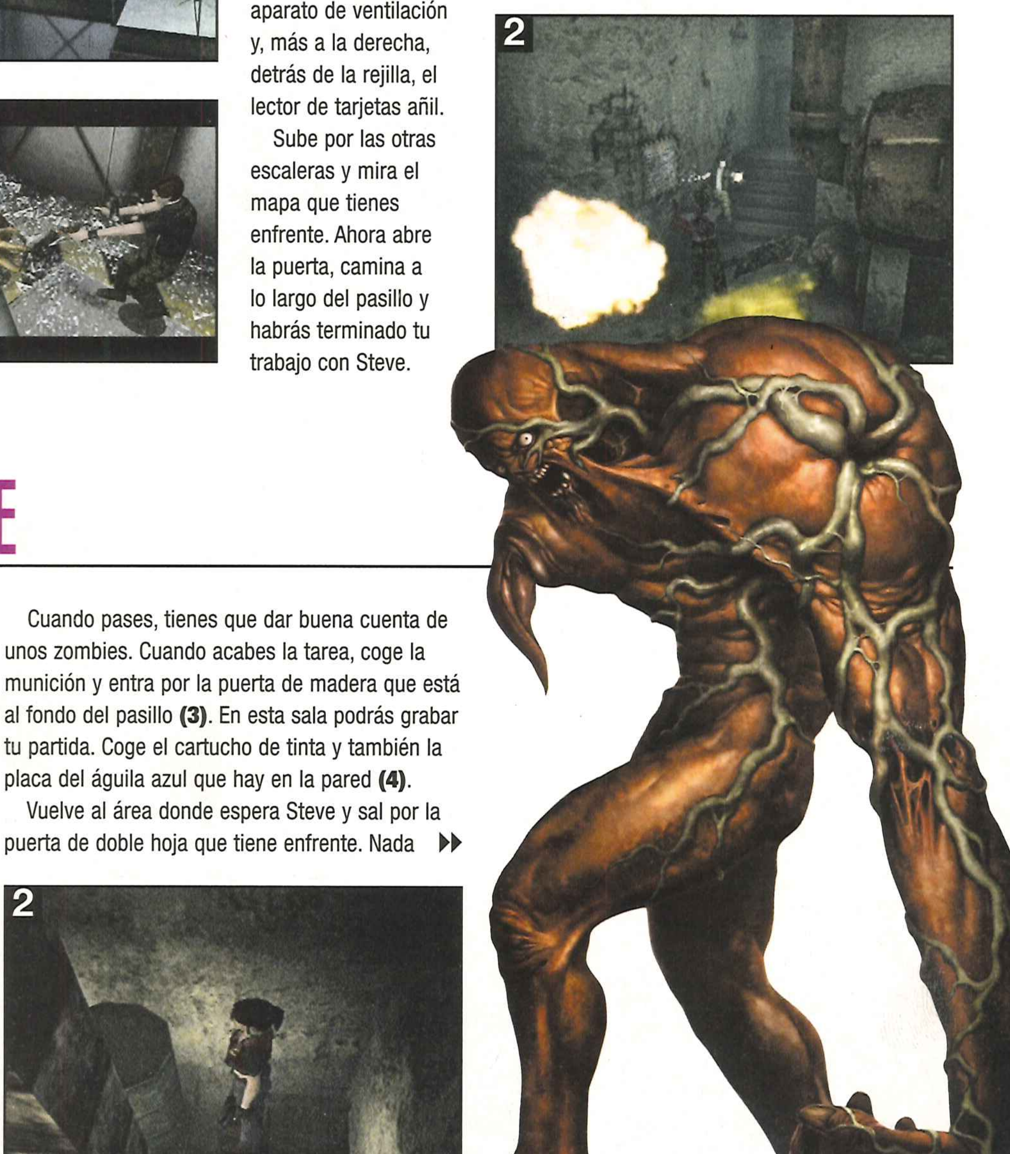
EL PADRE DE STEVE

Ahora tomas de nuevo el papel de Claire. Deja atrás la puerta metálica que hay al final del corredor. Al entrar encontrarás a Steve y, después de daros un buen golpe, vivirás una tragedia familiar **(1)**. Olvida a Steve y coge las municiones que hay frente a ti utilizando una de las cajas que hay en la esquina de la habitación **(2)**. Vete por la puerta de madera que hay a la izquierda del jeep.

Cuando pases, tienes que dar buena cuenta de unos zombies. Cuando acabes la tarea, coge la munición y entra por la puerta de madera que está al fondo del pasillo **(3)**. En esta sala podrás grabar tu partida. Coge el cartucho de tinta y también la placa del águila azul que hay en la pared **(4)**.

Vuelve al área donde espera Steve y sal por la puerta de doble hoja que tiene enfrente. Nada ▸▸





EL PADRE DE STEVE (CONTINUACIÓN)

▶▶ más abrir, dos perros tratarán de usarte como merienda. Mátalos, coge las flechas que están a tu derecha y entra por la puerta pequeña de madera que hay a la derecha, rodeada por unas cajas.

Ponte a correr en cuanto aparezcas, porque has vuelto de nuevo a la zona del gusano, y entra por la puerta doble que ahora está a tu derecha (es la misma por la que entraste anteriormente).

Utiliza tu tarjeta electrónica en la puerta metálica del fondo, y llega hasta la zona donde Alfred hizo sus pinitos como francotirador. Elimina a los dos perros, sube las escaleras e introduce la placa del águila en el hueco de la barandilla **(5)**. Coge la tarjeta emblema y dirígete hacia la puerta de la verja que está junto a los barriles en llamas. Baja por las escaleras y utiliza la tarjeta. Muévete hasta el centro de la habitación, gira hacia la derecha, sube esas escaleras y abre la puerta.

¿Te suena de algo esta localización? Usa tu tarjeta emblema y abre la verja grande. Algún despistado se ha olvidado aquí un lanzagranadas, así que no dudes en cogerlo, porque vas a tener que utilizarlo inmediatamente para luchar contra los dos Bandersnatch que aguardan tras la puerta de enfrente. Vacía tu cargador tan rápido como puedas, porque los tienes encima.

Coge las flechas, regresa a la zona del aparato de ventilación y sube las otras escaleras. Atraviesa la puerta y recoge la munición que hay en la boca de la gárgola **(6)**. Avanza hasta el ascensor y sube hasta el segundo piso (P2). Utiliza tu tarjeta con la puerta metálica y prepárate para lo que viene.


3


4


5


6

LOS ALBINOIDES

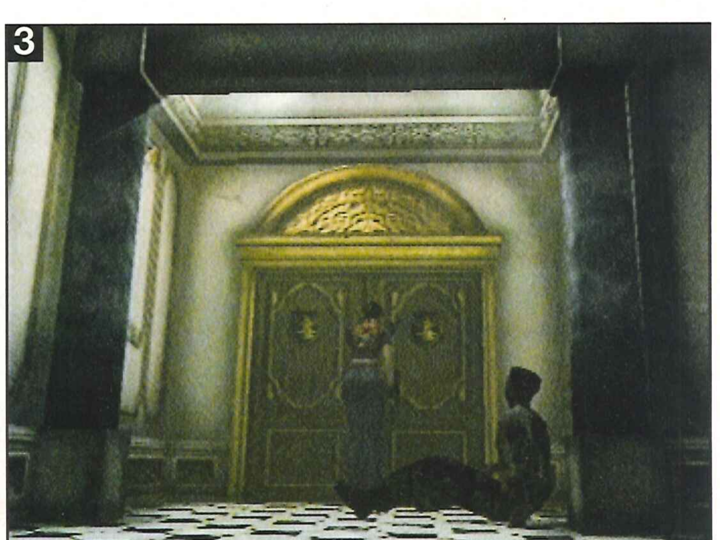
Sube por las primeras escaleras a tu derecha y coge la munición para tu lanzagranadas. En el panel luminoso de la pared recibirás una práctica lección de biología. Acércate a los ordenadores del fondo. A su izquierda verás plantas curativas.

Debes recoger la prueba del ejército y encender el monitor de vigilancia para usar la cámara del laboratorio sellado donde viste aquella sangrienta escena. Desde el monitor ves el número grabado en el cuadro del esqueleto. Sitúa el cursor sobre el cuadro y haz zoom con el botón A. Recuerda, el número del código de la puerta es 1126.

Vuelve al ascensor y regresa a la zona del gusano. Atraviesa la puerta de doble hoja (la principal), usa la tarjeta de identificación en la primera puerta de tu derecha y sube las escaleras. Una vez dentro del laboratorio, introduce el código (1126). Coge el ácido del escritorio y el cuadro. Vaya, parece que queda poco tiempo **(1)**, así que corre ignorando a los Albinoides para no quedarte encerrado. Seguro que imaginas que al más listo de ellos volverás a verlo... ¡y no tan pequeño!

Vuelve a la zona donde recogiste el escudo azul del águila y coloca allí el cuadro **(2)**, que te revelará una nueva estancia. Lee la placa, coge la llave dorada, y recuerda la fecha: el día 8 de diciembre.

Ahora abandona la mansión y dirígete al palacio. Descubrirás que las cosas han cambiado un poco, pero no te preocupes. Esquiva a los Bandersnatch, porque el camino es muy estrecho y llevan las de ganar. Los zombies del palacio no tienen mayor complicación. Ahora ya puedes usar la llave dorada en la puerta dorada, lógicamente. Puedes deshechar esta llave cuando la uses **(3)**.


3



1

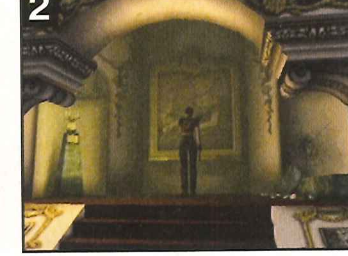

2

GALERÍA DE ARTE

Dirígete al cuadro que hay sobre las escaleras y lee el mensaje dirigido al nuevo cabeza de familia **(1)**. Nada más leerlo te darás cuenta de que tan solo debes seguir la sucesión del árbol genealógico de los Ashford mediante los botones que hay debajo de cada cuadro con las pistas del mensaje del mayordomo. El orden es el siguiente:

1-Lady Ashford (la única mujer). 2-Stanley Ashford (hombre con dos niños en brazos). 3-Thomas Ashford (hombre que sostiene un juego de té). 4-Arthur Ashford (hombre con el pelo rojo). 5-Eduard Ashford (hombre viejo cerca de un jarrón). 6-Alexander Ashford (hombre leyendo un libro). 7-Chico rubio con un candelabro. 8-Alfred Ashford (cuadro al final de la pequeña escalera).





Una vez completado esto, el cuadro de Alfred dejará ver el retrato de su hermana **(2)**. Recoge el jarrón y examina su interior para descubrir una hormiga reina con un rubí rojo.

Deja la galería de arte, regresa a la zona de descanso y coloca las dos Luger de oro en el marco de la puerta **(3)** para abrirla. Entra, coge el cargador y examina el memorándum que hay junto al ordenador. Te dará la clave para el siguiente puzzle:

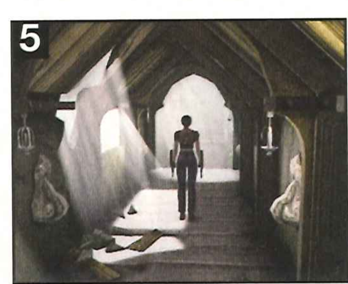
1- Izquierda, Derecha.
2- Izquierda.
3- Derecha.
4- Derecha, Derecha, Derecha.

Al encender el ordenador, te pedirá una contraseña que no conoces, pero tranquilo. Ve a la caja de música que hay junto al escritorio, y verás que se han iluminado dos botones. Introduce aquí la secuencia del memorándum. Al hacerlo, en el reloj podrás ver una fecha sospechosa: 1971. Introdúcela en el ordenador y ¡sorpresa!, el reloj se mueve y deja al descubierto un pasadizo secreto. Lo malo es que cuando entres tendrás que dar buena cuenta de un Bandersnatch **(4)**.

Entra por el pasadizo secreto y coge la hierba azul que encontrarás en el suelo. Continúa caminando hasta llegar a una puerta, ábrela, sigue por el corredor **(5)** y sube por las escaleras. Ahora estás a punto de llegar a la mansión de la colina **(6)**.









MANSIÓN DE LA COLINA

Arriba te estarán esperando dos Bandersnatch. Acaba con ellos y sigue subiendo por las otras escaleras. Entra por la puerta que da acceso a la mansión. Nada más entrar, enciende tu mechero para que los dichosos murciélagos te dejen en paz. Cruza la puerta que hay a la izquierda de las escaleras y coge el cargador que hay en el suelo. Si en este momento matas a un Bandersnatch, conseguirás un nuevo cartucho de tinta.



Sal de la habitación, sube las escaleras, avanza por el corredor hasta donde acaban y coge el cargador y el spray **(1)**. Entra por la puerta roja y verás una escena de espionaje.

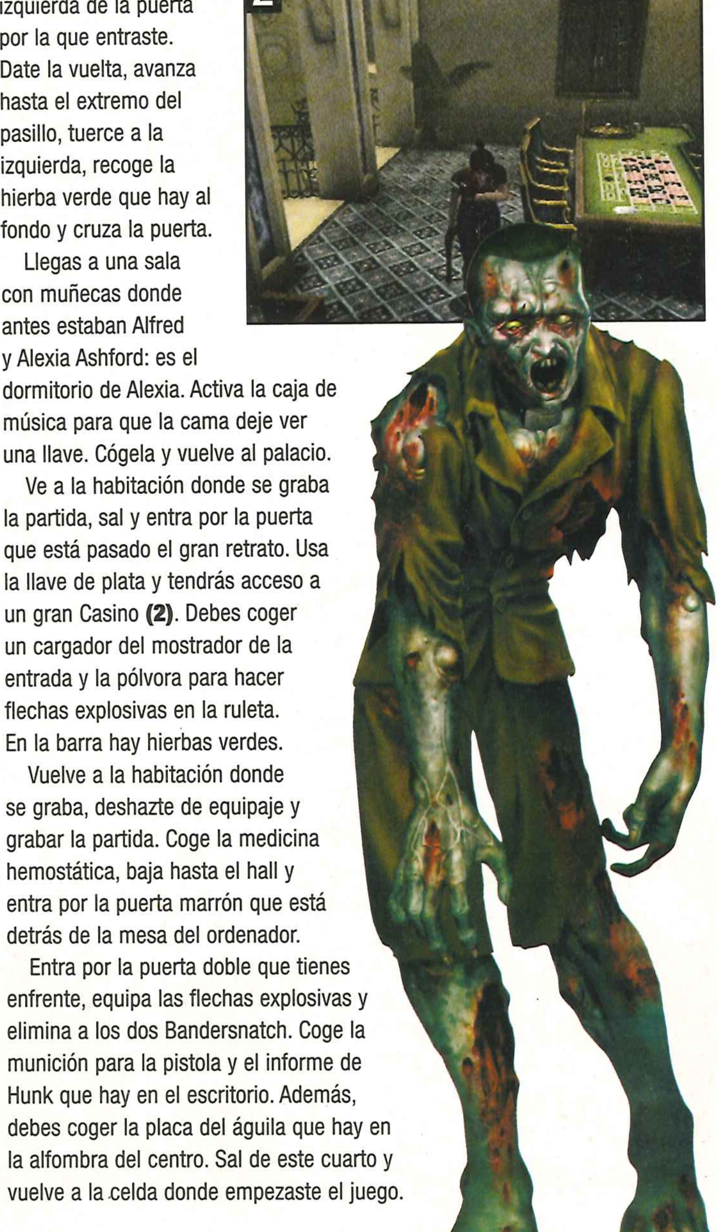
Coge el cargador de la mesilla que está a la izquierda de la puerta por la que entraste. Date la vuelta, avanza hasta el extremo del pasillo, tuerce a la izquierda, recoge la hierba verde que hay al fondo y cruza la puerta.

Llegas a una sala con muñecas donde antes estaban Alfred y Alexia Ashford: es el dormitorio de Alexia. Activa la caja de música para que la cama deje ver una llave. Cógela y vuelve al palacio.

Ve a la habitación donde se graba la partida, sal y entra por la puerta que está pasado el gran retrato. Usa la llave de plata y tendrás acceso a un gran Casino **(2)**. Debes coger un cargador del mostrador de la entrada y la pólvora para hacer flechas explosivas en la ruleta. En la barra hay hierbas verdes.

Vuelve a la habitación donde se graba, deshazte de equipaje y grabar la partida. Coge la medicina hemostática, baja hasta el hall y entra por la puerta marrón que está detrás de la mesa del ordenador.

Entra por la puerta doble que tienes enfrente, equipa las flechas explosivas y elimina a los dos Bandersnatch. Coge la munición para la pistola y el informe de Hunk que hay en el escritorio. Además, debes coger la placa del águila que hay en la alfombra del centro. Sal de este cuarto y vuelve a la celda donde empezaste el juego.



DE VUELTA A LA PRISIÓN

Cuando regreses te encontrarás con Rodrigo, y le entregarás su medicina y tu mechero. Él, a cambio, te dará una ganzúa. Vuelve al lugar de la guillotina **(1)** y coloca en la puerta el emblema del águila azul. Prepárate para luchar con dos zombies que saldrán de la puerta, ábrete paso y entra por la puerta. Sigue por el pasillo y abre la siguiente. Volverán a atacarte unos zombies, pero enfrente tuyo hay un barril de explosivos que los elimina de un solo disparo. Sigue por el pasillo hasta la verja metálica. Al otro lado encontrarás cargadores, y si trepas por las cajas llegarás hasta el baúl, donde podrás dejar tus objetos. Empuja la caja desde el lado del baúl para llegar a la puerta con luz **(2)**.

Entra y ¡sorpresa! llegarás a la habitación del ordenador que está junto a la caja de detector de metales.

Ahora puedes coger los items que depositaste allí y guardarlos en el baúl. No olvides que al otro lado de esta habitación está el extintor, así que elimina a los tres zombies que hay en el pasillo, ve hacia el otro detector de metales, recógelo y, tras dar la vuelta al edificio, guárdalo también en el baúl.

Equípate, vuelve donde hiciste volar el barril y entra por la puerta de madera a tu derecha.Coge la hierba verde del suelo, las balas que están en la mesa y el spray que está en las vitrinas de cristal.

En la oficina que hay a la izquierda encontrarás la nota del anatomista, y cuando abras la puerta del fondo, activarás una secuencia escalofriante. Una vez aquí, acaba con dos zombies y coge la hierba roja que hay en la esquina de la habitación.

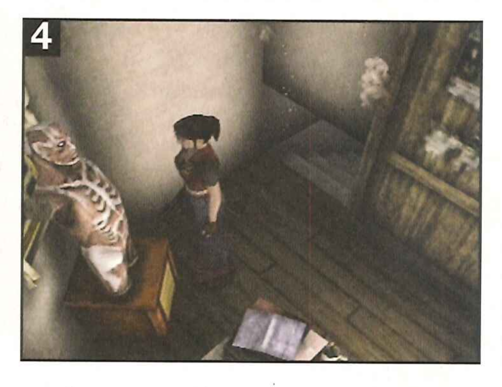
Despacha a otros dos zombies y explora la sala. Verás un cargador y un maletín. Examínalo para abrirlo con la ganzúa de Rodrigo. Dentro hallarás unas piezas para mejorar tu pistola, que ahora podrá ser una automática o manual según desees.

Al regresar, descubrirás al médico anatomista merendándose a su paciente **(3)**. No se te olvide poner tu pistola en automática para eliminar a estos dos muertos. Cuando ambos caigan, recoge del suelo el ojo de cristal que se le cayó al médico del bolsillo. Es la clave que te llevará al sótano al que se refería la nota del anatomista. ¿Dónde podrías ponerlo? En la cabeza de la figura que hay en el despacho del doctor **(4)**. Esto te mostrará un pasadizo secreto por el que debes seguir el viaje.

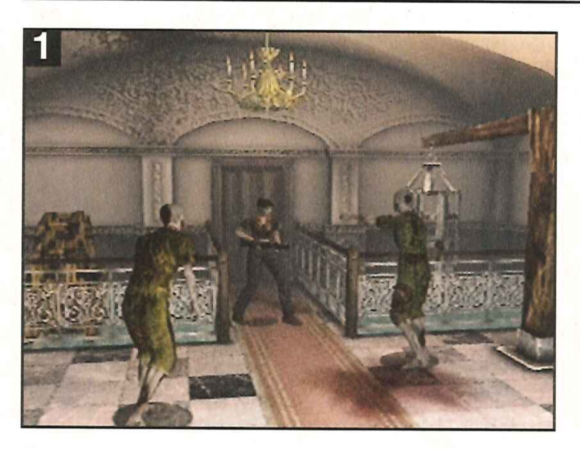

1


2


3


4

SALA DE TORTURAS


1

Avanza por el pasillo y coge la hierba verde. Pasa corriendo el siguiente tramo y después acaba con los zombies **(1)** para llegar a la sala de torturas. Coge un cargador y unas flechas, ve hacia las escaleras que se están a la derecha del sillón y desciende.


2

En la siguiente sala, recoge la espada de la estatua que hay junto al muro. Esto activará una secuencia en la que la habitación se llenará de gas tóxico. Gira la estatua que hay en el centro (la del escudo) **(2)** usando la palanca que hay en la base para detener la salida del gas. Esto activará un mecanismo que te revela la dama de hierro. Tienes que introducir la espada por el hueco y deshacerte del ataque de los muertos. Después, coge el rollo de piano que está dentro de la dama de hierro. Sal y regresa al palacio.

DE VUELTA AL PALACIO: LAS HORMIGAS MUSICALES

Una vez en el palacio, ve al casino y coloca el disco en el piano **(1)**. Una melodía dejará al descubierto una hormiga rey en una tragaperras. Cógela y vuelve a la sala de descanso.

Aquí debes abrir el maletín con la ganzúa (para ello debes examinarlo), y obtendrás diez cartuchos de pólvora para crear flechas explosivas. De paso, ¿por qué no aprovechas para grabar tu partida?

Ahora entra por la puerta donde pusiste las dos Luger (justo al lado) sin olvidar llevarte las dos hormigas. Vuelve a la mansión, ten cuidado con los zombies y, justo al llegar a la mansión, deshazte de los dos Bandersnatch que te persiguen.

Nada más llegar a la mansión comprobarás que ha cambiado en algo, ¡ahora tiene más habitantes! Debes dirigirte a la habitación de Alexia y colocar la hormiga reina (la roja) en la caja de música. Se abrirá y tendrás que coger la placa de la caja de música. Sal de la habitación de Alexia, ve hacia el otro extremo del pasillo y entra por una puerta.

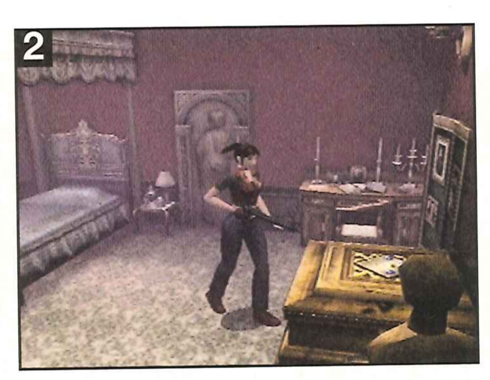
Ahora estás en la habitación de Alfred, y debes hacer lo mismo que en la anterior, pero con la hormiga azul. Una vez abierta la caja, introduce aquí la placa que conseguiste en la habitación de Alexia **(2)**. La melodía hará que una escalera baje del techo sobre la cama. ¿Te apetece subir?

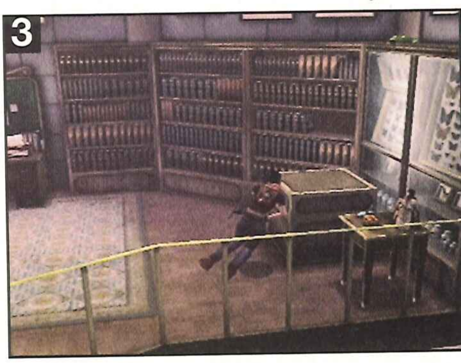
Nada más salir del tiovivo verás que en la pared está el dibujo de una hormiga con una cerradura en la boca. Ábrela con la libélula de plata que está sobre una silla, pero antes quítale las alas como en aquella imagen que viste en el proyector. Esto hará girar el tiovivo. Coge la hierba verde y sube por las escaleras que tiene en el centro.

Ahora llegas a una sala de descanso. Recoge las balas cerca del escritorio, el cartucho de tinta junto al libro abierto, y después el periódico que hay cerca de la escalera de peldaños rota.

Empuja el baúl hacia la derecha de la habitación para coger el diario de Alfred **(3)**, que te dejará ver la prueba del aire. Baja por las escaleras, ve a la habitación de Alexia y disfruta de la secuencia **(4)**.


1


2


3

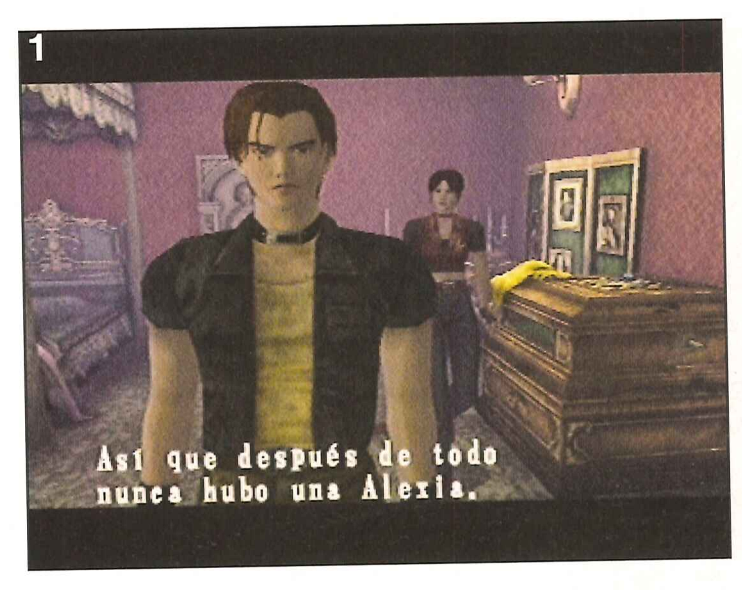


4

PALACIO: EL SECRETO DE ALFRED

Por segunda vez en la aventura, Steve te salva la vida. La verdad es que este chico vale su peso en oro. Una vez en la habitación de Alfred, te será revelado un secreto que dice muy poco de la salud mental de este personaje, aunque probablemente ya te imaginabas que algo raro pasaba aquí **(1)**.

En cuanto Alfred salga de la habitación, se activará una secuencia de autodestrucción **(2)** por cortesía de la familia Ashford. Corre de vuelta al palacio y salva en la habitación de descanso si quieres, pero asegúrate de que tienes en tu poder las dos pruebas. Después vuelve al submarino.



1



2

HUÍDA EN AVIÓN

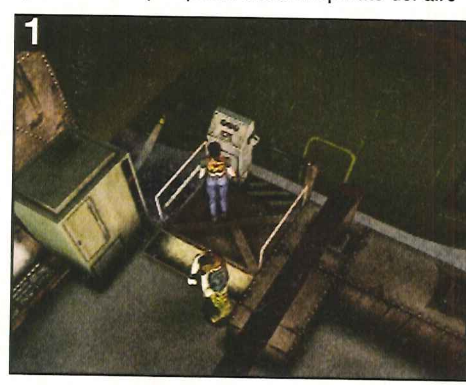
Cuando salgas del palacio, sigue a Steve hacia el submarino. Él te dirá que tenéis que ir rápidamente al aeropuerto. Cuando tomes el control de Claire, esquiva a todos los zombies que encuentres a tu paso. Entra por la puerta pequeña, reúnete con Steve, utiliza las dos pruebas del ejército y pulsa el botón **(1)**. Esto os dejará el camino libre a Steve y a ti hacia el avión.

Mientras Steve prepara el despegue, coge la palanca de control, sal del avión, vuelve hacia la oficina y entra por la puerta metálica ancha, cruza el puente, entra en la siguiente sala, utiliza el elevador que hay a la derecha, entra por la puerta que hay al final de ese pasillo y utiliza la palanca de control en el panel de operaciones que hay fuera. Esto hará subir el puente. Cruza el puente, que ahora te da acceso a una habitación nueva y aquí, entre unos muertos, encontrarás la llave del aeropuerto (llave "k- 402") **(2)**. Vuelve por donde viniste, baja por el elevador y utiliza la llave esta llave en la cerradura de la puerta persiana **(3)**.

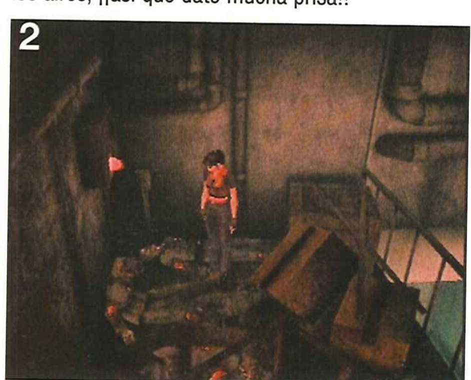
En esta nueva habitación podrás recoger dos hierbas verdes, unas granadas y cargadores para la pistola. Graba tu avance porque lo que viene a continuación es algo más difícil.

Ahora te encuentras con un grupo de cajas que bloquean la puerta del ascensor, de las cuales tu sólo puedes mover dos. Las otras están apiladas y son demasiado pesadas para ti. Lo que debes hacer es empujar la caja que está al lado del aparato que controla el aire acondicionado hasta que se junte con la otra y empujarla después hacia el interior del ascensor. Una vez hecho esto, tienes que mover la que queda hacia el aparato del aire acondicionado y empujarla dentro del ascensor como la anterior **(4)**. Así te habrás hecho hueco para entrar. Entonces se activará la secuencia de autodestrucción: en cinco minutos volará todo por los aires, ¡¡así que date mucha prisa!!

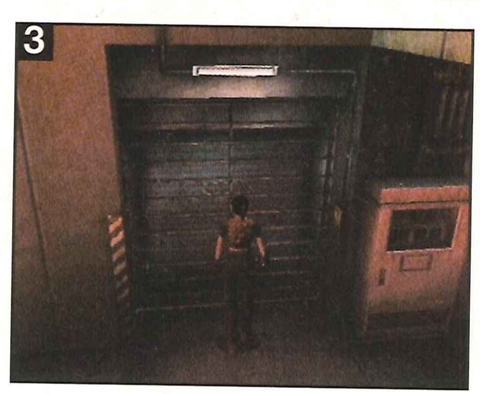
1



2



3



4



PRESENTANDO A TYRANT

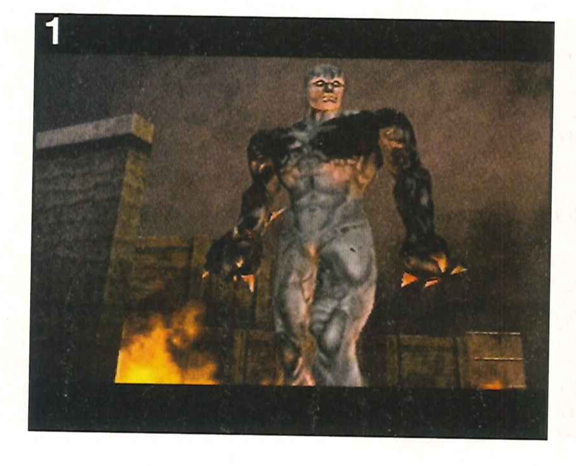
En este momento aparecerá una secuencia de animación con el plasta de Alfred en el papel estelar. Esta vez, tu amiguito te mandará un regalo en forma de ogro con muy malas pulgas **(1)**. Se trata de Tyrant, y en su contrato figura que trabaja como enemigo final del Disco 1, así que ojo con él.

Cuando finalice la secuencia, atraviesa el patio del gusano y encamina tus pasos hacia la zona de los Bandersnatch. Aquí tendrás tu primera toma de contacto con Tyrant. El primer consejo que te damos es que mantengas la calma y, sobre todo, procures ahorrar la mayor munición posible.

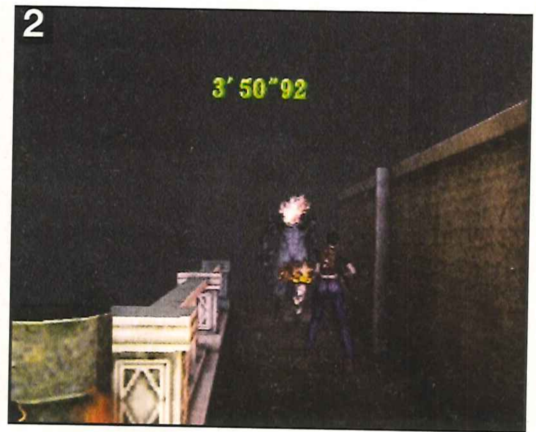
Debes mantener las distancias con él. Podrías empezar la batalla con unas cuantas balas de tu nueva pistola automática, para seguir con un par de flechas explosivas **(2)**. Cuando le tengas en el suelo, acércate con tu lanzagranadas (debes tener en cuenta que es de corto alcance) y castígale un poco, dispara un par de veces. Tyrant volverá a levantarse, pero no te asustes, No hay mas que repetir esta combinación tratando siempre, como te hemos dicho antes, de no malgastar tus balas.

A continuación vuelve al submarino, pasa por la oficina y entra al avión. Vaya, parece que por fin estás a salvo, y que el malo de turno se marcha para reconsiderar su maléfico plan, pero... la mema de Claire tiene que pronunciar la típica frase que en las películas de terror es señal indiscutible de que se avecinan más problemas: "¡Por fin acabó todo!". Ni lo sueñes, bonita. De momento, lo mejor es que salves tu avance en la cabina del avión, pero es fundamental que te asegures de que tienes suficiente armamento. De lo contrario, superar la batalla final del Disco 1 será casi imposible.

1



2



BATALLA CONTRA TYRANT

Equípate con todo tu arsenal y mezcla toda las hierbas que tengas, porque este Tyrant se ha levantado hoy con muy malas pulgas.

En cuanto acabe la secuencia **(1)**, fíjate en el panel que se encuentra a tu izquierda. Pulsando el botón azul accionarás el lanzamiento de la carga del avión **(2)**. ¿Entendido? Bien, pues éste va a ser tu objetivo: lanzar por la parte trasera del avión a Tyrant empujándole con las cajas.

Lo que tienes que hacer primero es debilitarle utilizando el lanzagranadas con la munición incendiaria y mantenerlo a distancia. Cuando se te agote la munición, atráelo hacia la parte trasera y cuando lance su ataque, esquívalo **(3)**, date la vuelta después y suéltale una buena ráfaga de flechas explosivas **(4)**. Ahora que está debilitado (si sangra mucho es la señal) debes pulsar el botón azul para empujarlo. Seguro que no cae a la primera. Tendrás que insistir un par de veces.

Básicamente, el enfrentamiento se reduce a esto. Aquí tienes unos cuantos consejos para lograr que Tyrant pase a la historia:

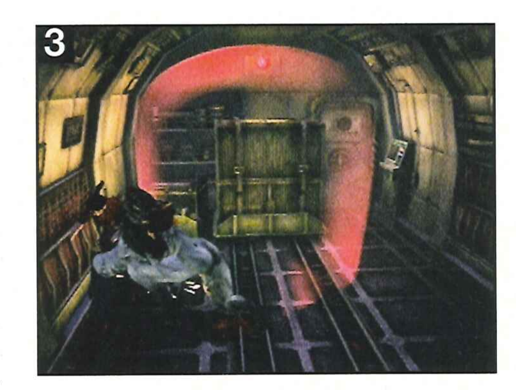
- Asegúrate de salvar el juego en la cabina del avión, y también de hacerlo con la munición y las hierbas curativas suficientes. Así podrás comenzar de nuevo aquí cada vez que te mate.
- Utiliza las flechas explosivas. Una ráfaga de esta munición le mantendrá alejado de ti.
- Si se te acaban las flechas, atácale con el lanzagranadas cargado con cualquier tipo de munición. Asegúrate de mantenerlo a distancia.
- Procura tener hierbas y spray medicinales, ya que sus impactos te quitan bastante energía.
- Debes evitar a toda costa que te arrincone cerca de la puerta de descarga del avión, porque puedes ser tú el que salga despedido por ella.
- Asegúrate que no te acorrale en el hueco que hay entre el panel de control y la puerta por la que has entrado, ya que no te soltará hasta matarte.
- No intentes activar la descarga en el panel de control hasta que la luz esté azul, ya que de lo contrario, tendrás que esperar el doble de tiempo hasta que se active.
- Vigila sus ataques. Si te da un par de veces, recarga tu energía, porque una más y te vas fuera.
- Dirígete a la parte trasera del avión, espera a que se acerque todo lo que puedas, esquívale y cambia de posición. Ahora estarás tú más cerca del panel y él al borde de la compuerta. Éste es el momento de descargar todo tu arsenal de flechas explosivas y presionar justo después el botón azul.

Tras derrotarle, disfruta de la larga secuencia cinemática que aparece, y rescata del armario tu mejor abrigo. ¡Lo vas a necesitar en el Disco 2!


1



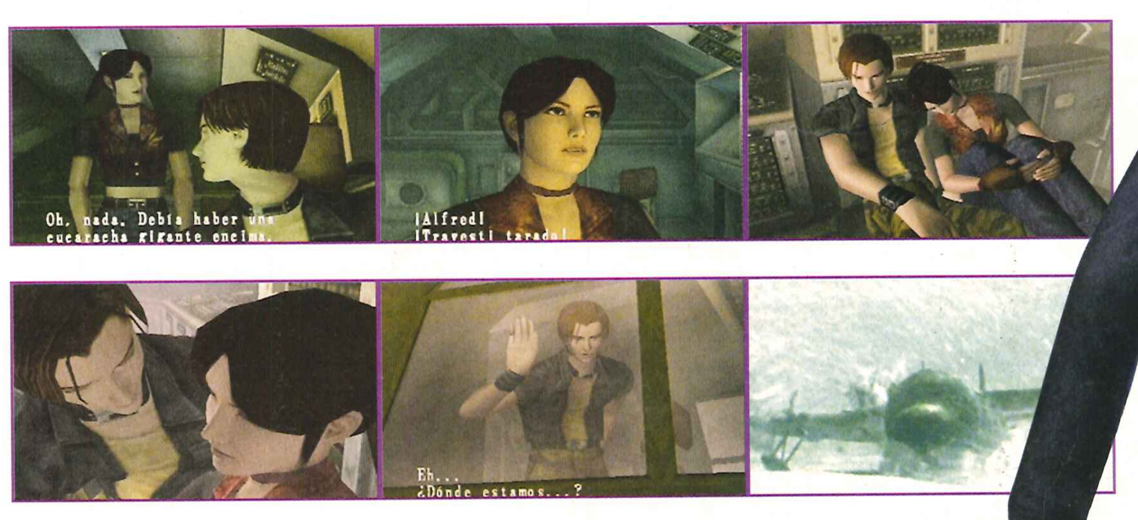
2


3


4



SECUENCIA FINAL / DISCO 1



DISCO 2

ANTÁRTIDA: CLAIRE Y STEVE

Comienzas el segundo disco segundo en la Antártida nada menos, y lo primero que debes hacer es bajar las escaleras que hay a la derecha del avión. Sigue por el pasillo de enfrente y entra por la puerta junto a las siguientes escaleras **(1)**.

Una vez dentro, comprobarás que estás en los barracones de los empleados, y que se levantarán en breves momentos para comerte, así que, antes de nada, ignora el ítem iluminado (se trata de la pólvora para la ballesta), y coge los cargadores y el spray de primeros auxilios en las taquillas. En cuanto cojas la pólvora, los zombies irán a por ti.





Espera a que te vayan atacando de uno en uno y enséñales lo bien engrasada que está tu pistola automática.

Inspecciona después la habitación. Hallarás un cartucho de tinta, el mapa de la base de transporte antártica y más munición. Recoge también el diario del trabajador que verás cerca de la mesa.

Abandona luego los barracones y baja por las escaleras que hay a tu izquierda. Baja el siguiente tramo, avanza por el pasillo y cruza la puerta para llegar a otra habitación de descanso. Tienes que coger las flechas que están encima de la mesilla, el cartucho de tinta que hay al lado de la máquina de escribir y el diario de Alexander, que está al lado del baúl en donde guardas tus items. También encontrarás plantas que llevarte a la boca. Avanza por la habitación y mueve la librería que hay al lado del escritorio de donde provienen los ruidos. Esto te revelará una habitación secreta **(2)**. Avanza, abre la taquilla y coge la carta del mayordomo. Sal de la habitación, ve hacia el pasillo que tienes nada más salir a tu derecha y verás cómo una polilla gigante le inocula una larva al hombre que tienes justo encima de ti **(3)**. Elimina a la polilla con un simple disparo y entra por la puerta doble.







Tras cargarte a un par de zombies, entra por la última puerta, en la que pone "WEAPON" **(4)**.

Una vez dentro, elimina a dos zombies y coge la llave de la sala de minas **(5)**. Coge también el rifle de asalto que está en un armario del fondo, el detonador del suelo junto a las taquillas del fondo y colócalo en su cerradura. Sal de la habitación.

WAREHOUSE - B.O.W.

Entra por la habitación marcada como B.O.W. y elimina a las arañas con flechas explosivas o con el lanzagranadas. Sigue andando, pero ten cuidado, porque en el piso de abajo hay una araña que escupe veneno. Coge las flechas, las hierbas y los cargadores, pero sobre todo debes coger la etiqueta del código B.O.W. Ahora ya puedes salir.

Cuando salgas, volverás a la sala que da acceso a la habitación "WEAPON" y la sala B.O.W.. Bien, pues tienes que usar la llave de la sala de minas en la puerta a la que se accede subiendo unas pequeñas escaleras. Descarta la llave y sube por los dos grandes peldaños que tienes a tu derecha, sube las siguientes escaleras y examina la válvula que encuentras al final (no te preocupes, que ya volverás aquí). Baja y cruza la puerta más próxima.

Elimina a los tres sabuesos que salen a tu paso, coge dos hierbas verdes del suelo y mueve la palanca del generador (es un aparato con una luz azul que está debajo de una plataforma) **(1)** para dar electricidad a todo el complejo. Después tienes que restablecer la energía eléctrica en el otro panel que hay cerca de la puerta. Al encenderse la luz, busca en la habitación dos nuevos cargadores



y tres hierbas verdes. Abandónala después.

Ve de nuevo a la sala desde la que accedes a la sala "WEAPON" y a la sala B.O.W., pulsa el botón azul que está en el panel junto a la puerta de la que vienes y baja la palanca del panel clasificador que está al lado. Espera a que la caja llegue hasta ti, pégale el código y vuelve a activar la palanca para que la caja vaya a la sala B.O.W.. Dirígete a continuación a esa sala. Descubrirás que la caja se ha roto, provocando un escape de gas, y ahora podrás retirar la máscara antigás.

Vuelve a la sala de descanso eliminando a las polillas que te encuentres. Ten cuidado con ellas, porque ahora son más y pueden incubar una larva en tu espalda o lanzar gas venenoso. Si lo hacen, cúrate con la hierba azul que hay junto a la puerta.

Ve hacia la taquilla que hay detrás del escritorio y pulsa el interruptor. Esto revelará una habitación secreta desde la cual podrás ver al hombre que ha estado diez años allí encerrado. Si logras mantener tus nervios, podrás coger la maceta que hay en la esquina de la habitación. Examínala y descubrirás que la lave de la sala de máquinas estaba en el fondo del macetero **(2)**. Antes de abandonar esta habitación debes dejar todo tu equipo, excepto la máscara antigás, tu pistola automática, la ballesta con las flechas explosivas y la llave de la sala de máquinas. Sal de la habitación, cruza la zona de las polillas y sube las escaleras. Ve hacia la puerta doble que está junto a las siguientes escaleras.

Una vez aquí, camina hacia la puerta que hay a la derecha, utiliza la llave de la sala de máquinas y deshéchala, porque no la volverás a utilizar.

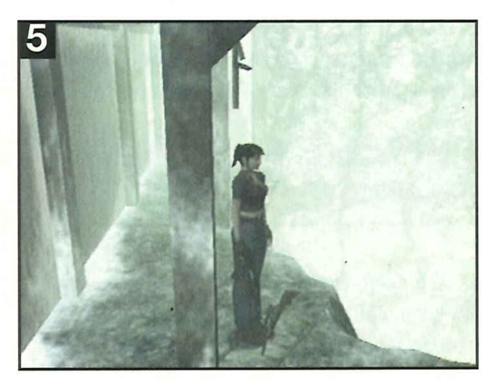
Ve después a la puerta que tienes delante y coge la manija de la válvula **(3)**. Entonces, llegará Steve y... meterá la pata con el gas. Dirígete hacia la puerta que hay justo antes de que se acabe el camino por el socavón. No hagas caso del zombie que está enjaulado, coge los dos cargadores, la hierbas verde y azul y, por último, el cartucho de tinta. Utiliza la válvula en la máquina que hay al fondo para modificarla **(4)**. Ahora vuelve a la sala desde donde se pasa a la "WEAPON" y a la B.O.W, sube por las escaleras y te preguntarán si quieres usar tu máscara antigás. Lógicamente, responde que sí, entra y utiliza la manija de la válvula para cerrarla. Una vez cerrado el gas, estaréis fuera de peligro...o casi, porque arece que Alfred no os va a dejar nunca en paz. Menos mal que Steve vuelve para acabar con él, pero ahora tienes un nuevo enemigo, Nosferatu, que se ha liberado de sus cadenas y parece que tiene ganas de marcha.

Nada más terminar la escena, dirígete hacia la habitación de descanso y graba tu partida, porque ahora te espera algo movidito. De paso, deja todas tus posesiones en el baúl, excepto la ballesta con las flechas explosivas, la pistola automática y algo de medicina. Una vez que hayas grabado, vuelve a donde está Steve y recoge del suelo el rifle de francotirador que se dejó "olvidado" Alfred antes de despeñarse **(5)**. Vale, sigue a Steve y baja la escalera, aunque parece que eso no va a ser tan fácil sabiendo lo que se os viene encima.

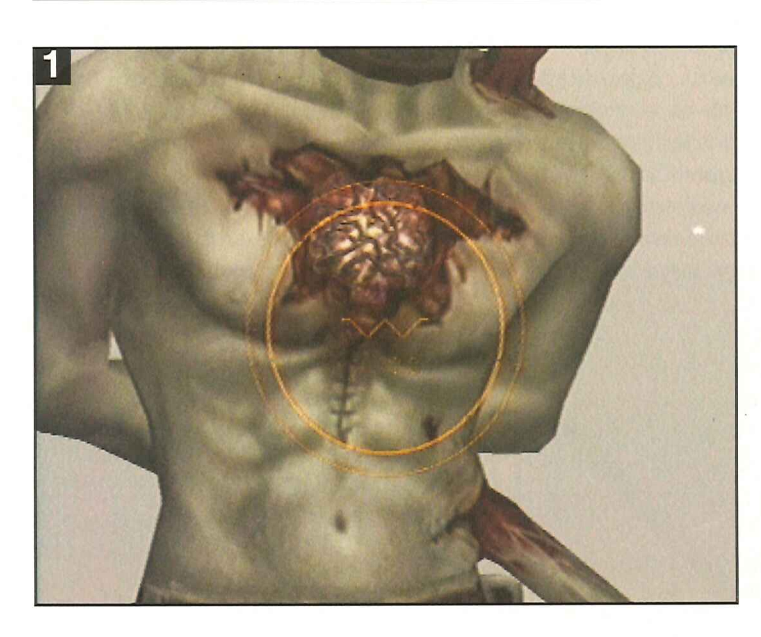








BATALLA CON NOSFERATU



De entrada no te asustes, porque bajo ese aspecto horroroso se esconde un enemigo increíblemente fácil de eliminar. La única complicación reside en el manejo del rifle de francotirador, ya que pasa mucho tiempo desde que lo posas sobre tu hombro hasta que puedes volver a moverte.

Nada más comenzar la batalla debes correr para que no te golpee con su gran tentáculo. Dirígete hacia las esquinas, donde encontraras algunos items, para evitar la caída al vacío si Nosferatu te alcanza. Desde aquí, espera a que se acerque hasta que, con la ayuda de tu rifle, tengas su corazón a tiro **(1)**. Para manejar el rifle, pulsa el gatillo derecho para apuntar y, manteniéndolo presionado, pulsa después el gatillo izquierdo para realizar el zoom.

El único ataque peligroso de Nosferatu es la emanación de gases tóxicos (¿habrá comido fabada este chico?), pero puedes esquivarlos fácilmente moviéndote por la plataforma en el sentido del viento que los dirige.

Para acabar con él, simplemente tienes que repetir esta operación. Con las siete balas del rifle debería ser suficiente, pero también puedes ayudarte con las flechas explosivas, aunque es mucho mejor que dejes todo tu arsenal en el baúl a la espera de la llegada de Chris Redfield. Por cierto, si pensabas que Alexia estaba muerta, ahora puedes ser testigo de su resurrección.

LA HORA DE CHRIS REDFIELD

Empiezas tu viaje con Chris armado con el cuchillo, la pistola, un cargador y el spray de primeros auxilios, pero si abres el baúl verás el arsenal que dejaste antes de luchar con Nosferatu. Si has sabido ahorrar, tendrás el rifle de asalto al 100%, tu pistola automática con bastantes balas y varias flechas explosivas, así que no dudes en coger la personalizada de Claire.

Ahora te encuentras con Rodrigo **(1)**, pero al pobre se lo traga el gusano **(2)**. Equipa el rifle y el spray de primeros auxilios y entra por la puerta.





BATALLA CON EL GUSANO

Lo primero que verás al atravesar la puerta serán dos plantas, una azul y otra verde, pero deberás ignorarlas hasta que las necesites porque sino serás pasto fácil para el gusano.

Para eliminarlo tienes que familiarizarte con la galería, pues hay una zona más estrecha que otra. Ten en cuenta que el gusano aparece un par de metros más allá de por donde se enterró, así que llévatelo a la zona más ancha. Puedes acabar con él con el rifle **(1)**, pero es más seguro hacerle caer con seis flechas explosivas. Tras cargártelo, verás que todavía no ha digerido la comida.

Antes de llegar a la zona de descanso, recoge las balas para la pistola que hay justo al lado del cadaver de Rodrigo. En la sala de descanso, ve hacia una estatua que está en la esquina, baja la tapa de piedra y utiliza el mechero para encender el cáliz que sostiene. Así obtendrás la metralleta.

Vuelve donde está el cuerpo de Rodrigo y entra por la siguiente puerta. Llama al ascensor y sube. Nada más llegar arriba, te estarán esperando tres zombies. Por si no te has dado cuenta, ahora estás en el garaje. Entra por la doble puerta de madera y pulsa el botón rojo que está en la parte posterior del tanque, igual que hizo Alfred en una de las escenas del primer disco **(2)**. Baja en el elevador y asegúrate de que llevas munición. Sigue por el pasillo y coge la hierba azul y verde y la caja de munición. La siguiente puerta es una sala de descanso. Coge el ácido de la taquilla, la hierba verde, y verás que también hay hierba azul plantada que podrás usar si estás envenenado. El cajón de la mesilla que hay cerca del escritorio se abre con la combinación: Roja / Verde / Azul. Ahora debes abrir el cajón que queda para coger la réplica de la Luger. Si la guardas en el baúl podrás jugar con Steve en el modo Battle Game.

Cuando salgas de la habitación, avanza hasta la siguiente puerta y recoge la batería del suelo. Al hacerlo, te atacarán dos arañas con muy mala pinta **(3)**. Acaba con ellas, regresa al elevador, entra por la puerta doble de madera, elimina a unos zombies y coloca la batería en el compresor amarillo. Súbete al compresor y presiona el botón para subir el elevador. Gira a tu izquierda y coge la llave del almacén químico y el informe. Abre la puerta de madera para la siguiente escena.

Sal por la puerta que hay en esta misma sala de ordenadores (la marrón). Verás cómo el escudo azul cae al agua. Atraviesa la puerta de enfrente y mata a los zombies que están detrás **(4)**. Aquí encontrarás la mochila que te permitirá llevar más items y también más flechas. Lárgate de esta habitación y vuelve a la sala de los ordenadores.

Una vez aquí, dirígete al ascensor y ve al PB1. Cuando llegues, baja por las escaleras que hay junto a la gárgola y coge la escopeta que hay a tu derecha **(5)**. Esto hará que la escalera se mueva,



pero no te preocupes, ya volverás. En esta sala hallarás más balas y un cartucho de tinta. Tírate al agua y ve al otro extremo a por unas hierbas rojas, elimina al zombie y sube por las escaleras.

¿Reconoces este pasillo? Pues entra en la sala para grabar y haz lo creas conveniente. Regresa a la alcantarilla, ve hacia la otra orilla y entra por la puerta (no te olvides de coger el cartucho de tinta). Ahora estás en un laboratorio con luz azul. Coge las hierbas que hay en una de las esquinas y sube por las escaleras. Ve al panel que tienes al fondo, pulsa el botón de acción y recoge las balas del rifle cuando la cápsula baje. A continuación, cruza la doble puerta que tienes al lado del panel.

En esta nueva habitación a la que llegas debes ignorar el objeto luminoso que se puede ver en el suelo y entrar por la puerta de tu izquierda.







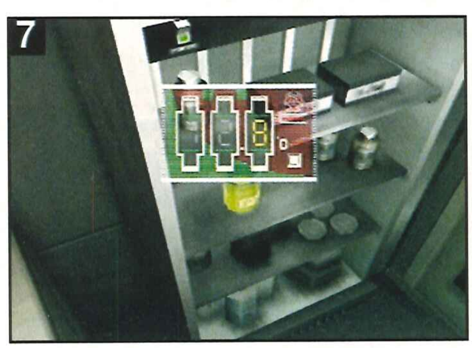
Sigue por las salas de "desbacterización" hasta llegar al laboratorio destruido. Coge los cartuchos de la escopeta, las hierbas azules, las balas que hay en la mesa y usa la llave del almacén químico en una de las vitrinas **(6)**. Luego descarta la llave. ¿Te acuerdas de la fecha que debiste memorizar?, pues aquí es donde tienes que utilizarla (12.8) **(7)**. Coge el Benigno, vuelve a la habitación anterior y recoge el pomo de la puerta que está tirado en el suelo. Esto hará que seas descubierto por la cámara y, tras una escena, verás que tienes dos horripilantes sapos enfrente tuya. Dispara tres veces a cada uno con tu escopeta y, cuando hayas acabado con ellos, vuelve donde cogiste el rifle y colócalo en su lugar. Sube por las escaleras que aparecen y, cuando ya estés arriba, utiliza el ascensor para ir hasta la segunda planta (P2).

Mata a dos zombies que te están esperando, entra en la sala del laboratorio y ve por la puerta de tu izquierda (la naranja). Una vez fuera, dirígete hacia la siguiente puerta de madera. Aquí dentro debes tener cuidado con la cámara de vigilancia, porque si te pilla otros dos cazadores irán a hacerte una visita. Mejor ve pegado a la pared **(8)**.

Entra por la única puerta que hay en la alcoba y usa el pomo que encontraste anteriormente en la puerta que hay a tu izquierda. Desde aquí, gira a tu izquierda, recoge la maqueta del tanque y, en el otro extremo, busca unas balas para tu pistola.


5


6


7


8

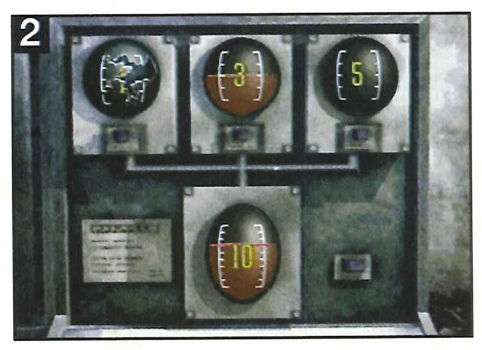
Vuelve al ascensor y ve a la primera planta (P1). Cuando llegues a tu destino, avanza por el pasillo de tu derecha esquivando la cámara y entra por la puerta. Ahora has llegado a una sala de descanso con su máquina de escribir correspondiente. En este lugar debes encajar la maqueta del tanque en el diorama del edificio. Esto hará que aparezcan una llave de plata y la nota del pasaje secreto.

Al salir de esta habitación ya no te encontrarás con ningún problema, porque la cámara ha dejado de funcionar. Vuelve de nuevo al ascensor, ve a la planta baja (PB1), baja por las escaleras, coge la escopeta que hay de camino al laboratorio y, por último, sube las escaleras para rematar la faena.

ENCUENTRO CON UN VIEJO AMIGO

En una violenta escena, Wesker te lanza contra una cápsula de la que sale un Albinoide. Dale su merecido con la escopeta, y vuelve donde cogiste el pomo. Usa la llave en el panel con la luz roja y mueve la planta giratoria. Sube por la caja de madera de la izquierda, métela en la plataforma y empújala hacia las de metal. Coge las flechas explosivas **(1)** y entra por el hueco de la pared.


1


2

Cruza la puerta de madera de una hoja y mata a dos zombies. Coge las balas y el ácido. Atraviesa el muro derruido y cruza la puerta de la derecha.

Ya dentro, mata al zombie y baja por la escalera al otro lado de la verja. Sube después la palanca del interruptor. Deshazte de los zombies, sube los peldaños a tu derecha y prepara tu escopeta.

Entra, mata al cazador mutante, recoge las granadas y cruza la puerta más cercana. Al fondo de esta sala verás el Benigno Alpha y un cargador. Combina los dos Benignos y mejora tu pistola con las piezas de la mesa. Ahora sal de la habitación, vuelve a la zona donde eliminaste a un zombie y cruza la primera puerta de la derecha. Aquí cogiste el gas y está la fotocopiadora. Sal de aquí, ve al hall y sal al patio. Acaba con los cazadores, coge unos items y entra por la puerta de la luz verde. ¡Es el ascensor que habilitó Claire en el Disco 1!

Has llegado a otra habitación de descanso. Ve hacia la puerta de metal de la esquina y lucha con un cazador. Utiliza el elevador, sal por la siguiente puerta, cruza el puente y cruza una puerta más.

Acércate al dispositivo que controla la presión de aceite del puente. Para restaurar la energía, pulsa cuatro veces el botón tres, una el botón diez, el botón tres de nuevo y una también el cinco **(2)**.

Acaba con tres zombies y coge los cartuchos de la escopeta. Sal de la habitación, cruza el puente y acciona la palanca para llevarlo al piso de abajo.

Coge el elevador y sal por la derecha. Cruza el puente, elimina al cazador y entra por la siguiente puerta. Atraviesa también la puerta junto al acuario. Mata a otro cazador y corta la electricidad en el ordenador. Ahora recoge las pruebas del ejército del panel. Vuelve al ascensor y acaba con dos cazadores. Entra a las instalaciones militares.

Ve hacia la puerta del fondo a la derecha, llega a la escalera y ve hacia las escaleras metálicas de tu izquierda. Sube ahora a la primera planta (P1).

Entra por la puerta en el pasillo de la derecha. Introduce las tres pruebas del ejército en el panel que está tras el cuadro. Después baja la palanca y verás un pasadizo bajo la maqueta del edificio. Coge los cartuchos y la hierba verde, y baja.

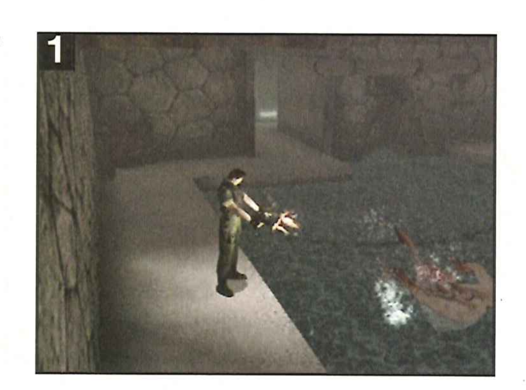
Graba tu partida, porque te esperan dos arañas. Coge la hierba verde y las granadas. Baja más escaleras, sigue por el pasillo, coge las hierbas y avanza hasta ver a tu viejo amigo el Albinoide.

EL ALBINOIDE

Estaba claro que volverías a verlo, pero no te preocupes. Probablemente sea el mutante más sencillo de eliminar de esta historia.

Él te espera en la piscina, así que, sobre todo, no bajes jamás, porque este monstruo emite ondas eléctricas a través del agua. Dispárale desde fuera con tu escopeta, y si no tienes munición, puedes eliminarlo con cualquier otro arma **(1)**. Cuando ya hayas dado buena cuenta de él, recoge el escudo que puedes ver en el fondo de la piscina. Sube las escaleras y sal de la habitación donde grabaste la partida. Mezcla el Benigno y el escudo que acabas de encontrar. El resultado será la alabarda.

Dirígete ahora al ascensor y sube en él hasta la segunda planta (P2). Sal del ascensor, gira a la izquierda y entra por la puerta. Ahora utiliza el panel de control del elevador para bajarlo y entra por la doble puerta que está enfrente del jeep. Baja después por el elevador que está detrás del tanque. Ahora avanza por el corredor hasta llegar a una puerta metálica iluminada, y por último coloca la alabarda en el sitio que le corresponde.



LA ANTÁRTIDA: CHRIS

Tras un largo viajecito, te plantas en medio de la Antártida en busca de tu hermana. Avanza hasta la puerta doble de color gris y continúa mientras eliminas tentáculos. Acabas de descubrir el lugar del accidente de Steve y Claire. Baja las escaleras.

Ve a la zona de descanso, graba tu partida y usa la alabarda en el símbolo junto al escritorio. Así se quedarán al descubierto un pisapapeles, el diario de Alfred y el cartucho de tinta. Después saca el extintor del baúl y vete de esta habitación. Sube por las escaleras y entra por la primera puerta a tu derecha para llegar de nuevo a los barracones.

Recoge las granadas de una de las camas y márchate de aquí.

Dirígete hacia la puerta doble que hay al lado de la escalera. Debes entrar por la puerta que está a la derecha de la pantalla. Sitúate sobre la superficie helada y coge la manija de la válvula.

Un grupo de zombies tratará de jorobarte la vuelta. Además, un parásito tratará de pegarse a tu espalda, pero el daño es



mínimo comparado con el que hacen los zombies.

Vuelve por donde entraste y ve hacia la puerta que hay en el extremo opuesto de la barandilla. Cuando entres, acaba con los zombies y coge el maletín que está dentro de la celda, el cartucho de balas y el cartucho de tinta. Sal después.

Ahora pégate al tramo destruido y cruza al otro lado del puente. No temas a la araña bajo tus pies y entra por la primera puerta que a tu derecha. ¡Vaya!, parece que te han pillado las cámaras. No te preocupes, soluciona el problema con tu rifle.

Entra por la puerta doble a tu izquierda y pulsa el interruptor azul para atraer el contenedor del extintor. Usa el extintor cerca de este bidón para recargarlo. Sube al elevador que está cerca de los bidones amarillos y apaga el fuego de enfrente.

Sigue avanzando y recoge la Magnum que hay sobre una de las cajas **(1)**, pero guárdatela para





más adelante. Seguro que la vas a necesitar.

Avanza hasta ver la taquilla donde Claire puso el explosivo sensible al calor y utiliza tu mechero. En el armario hallarás tres cargadores para tu pistola.

Vuelve al elevador y sal por la puerta doble, esquiva las cámaras y entra por la puerta que hay a la izquierda del todo **(2)**. Éste es otro ascensor que te conducirá a un pasillo. Entrar por la puerta de enfrente y llegarás a un pasillo largo y helado. Atraviesa la puerta que tienes a tu izquierda.

En esta nueva sala, aprovecha para grabar tu partida y recoger un montón de items. Utiliza la manija de la válvula en el panel de conexión de electricidad que hay al fondo de la habitación y ahora conecta el suministro de energía eléctrica moviendo la palanca en la máquina del otro lado de la sala. Después puedes salir de la habitación.

Prepárate para el ataque de unos zombies. Espérales a la salida de la puerta y te atacarán de uno en uno, los muy torpes. Avanza, recoge las plantas que encuentres, acaba con otro grupo de zombies y entra por la puerta de la izquierda.

Una vez aquí, coge la munición para la pistola y la escopeta. Mueve la estatua hacia la grieta **(3)** y podrás coger el mapa del laboratorio. Entra por la puerta abierta, que da acceso a un pasillo rojo.

Deja atrás los trajes anti-radiación y coge la joya azul de la estatua del tigre. Una vez hecho esto descubrirás el enchufe, que deberás coger.

Ahora devuelve la joya y coge la roja. Tendrás a tu disposición un cargador. Que no se te olvide, bajo ningún concepto, devolverle los ojos al tigre.

Regresa a la habitación de descanso y deja en el baúl algún que otro ítem como la válvula y el enchufe, pero no olvides llevarte el dado.

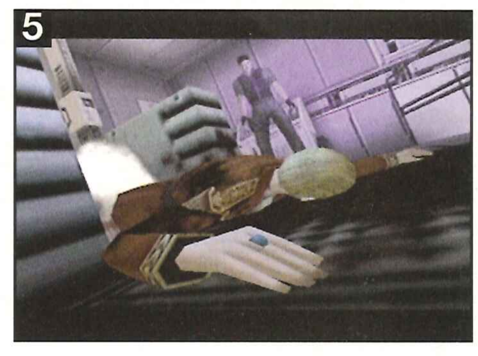
Sal y regresa a la habitación de las estatuas, vuelve al pasillo y entra por la primera puerta a la derecha. Este ascensor te llevará a una zona llena de hormigas **(4)**. Sigue recto para encontrarte con un nido enorme, y coge el objeto-ala del suelo.

Baja por la parte izquierda de la barandilla, coge una hierba verde y entra por la puerta. Pero eso sí, corre todo lo que puedas. ¡Las hormigas muerden!

Dentro de esta habitación debes tener mucho cuidado, porque hay una gran concentración de zombies. Cuando hayas terminado con ellos, ve al escritorio y recoge el informe sobre la hormiga reina. Utiliza el mechero para encender la lámpara.

En la otra zona de esta sala hay más munición. Sal de ella y ve hacia la puerta que está al otro lado de la barandilla, coge las dos hierbas y entra.

Sube las escalerillas metálicas y ve hacia el pequeño panel de tu derecha, pulsa el botón de acción y memoriza la combinación. Ahora debes averiguar la combinación complementaria con la ayuda del dado. Si la clave es: "Corazón, Picas, Doble A y Corona", sólo debes situar estos dibujos en el dado y observar la cara opuesta. Por lo tanto, la solución es: "Doble A, Corona, Corazón y Picas".


5

Si lo haces bien, se abrirá un compartimento, y si introduces el dado en él caerá al suelo el cuerpo de Alfred. Quítale el anillo, examínalo y coge la joya **(5)**. A continuación, coge del ordenador el informe sobre la investigación del virus.

Regresa la sala de descanso, y avanza en zig-zag para que las hormigas no te ataquen. Equipa tu rifle y prepárate para el ataque de un cazador.

Sal de la habitación y entra por la puerta de la derecha. No te asustes por el ruido, dobla la esquina rápidamente y espera en el pasillo para acribillar al enemigo. Continúa por el camino hasta llegar al pequeño tíovivo, y coge del suelo otro objeto-ala. Luego coge un objeto-ala más que está en el bebedero de pájaros que tienes enfrente del tío-vivo. Después coge las dos hierbas verdes a los lados de la puerta marrón y entra por ella.


6

¡¡Sorpresa!!, ¿no te resulta familiar? Si eres un jugón de la saga «Resident Evil», deberías saber que estás en el escenario de la primera entrega. Sube por las escaleras principales, sigue por el tramo de la derecha, pasa la puerta y recoge del suelo el puñal de combate. Baja las escaleras e investiga la parte trasera. Vaya, parece que tu hermana se está pegando una siesta "pegajosa". Utiliza el cuchillo para sacarla de su sueño **(6)**.

CHRIS Y CLAIRE, DE NUEVO JUNTOS

Claire ha sido envenenada tras su batalla con Nosferatu, y debes buscar el antídoto. Vuelve a la habitación de descanso, coge la Magnum con su munición y deja el resto de objetos en el baúl.

Sal de la habitación, ve hacia la puerta que está a tu derecha, coge el elevador, evita las cámaras y entra por la primera puerta. Ahora coge el elevador que hay junto a los barriles amarillos y prepara tu Magnum para eliminar a los zombies de la planta. El suero para tu hermana está en la primera estantería, así que ve en su busca para dárselo.

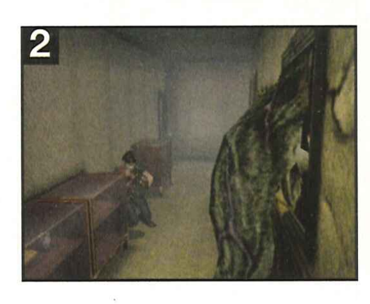
Tras una escena de película, tendrás que ir en busca de Steve. A partir de este momento vuelves a tomar el control de Claire, y estás en una sala de descanso. Coge el cargador y los cartuchos para la escopeta, así como las dos hierbas junto a la puerta. Ve hacia el baúl, ¿te acuerdas del maletín de aluminio que cogiste con Chris? Pues ábrelo con la ganzúa y hallarás balas para la Magnum (guárdalas para cuando controles de nuevo a Chris). Equipa el rifle, la ballesta con las flechas explosivas y recarga tu energía. Ahora mueve la librería desde el baúl hacia la izquierda **(1)** y haz reposar el rifle en el gancho que sale. El cuadro del fondo revelará munición para el lanzagranadas. Recoge otra vez el rifle, guarda la munición en el baúl, equípate con tu pistola y sal de la habitación.

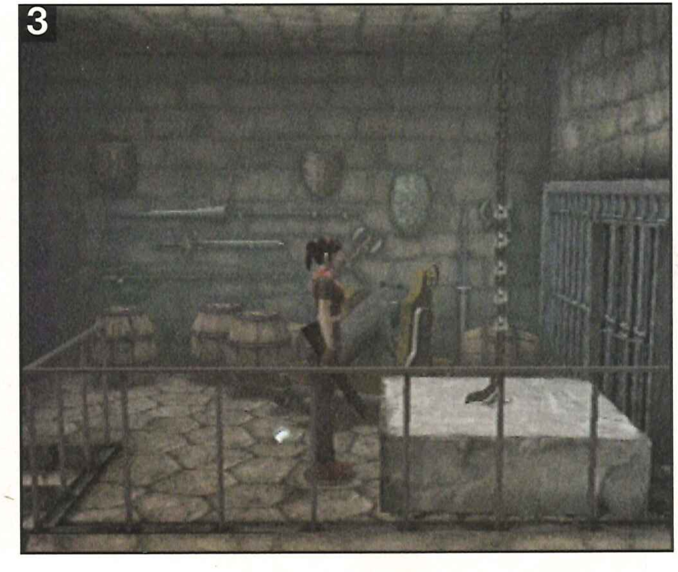
Avanza rápidamente por este pasillo para no tener problemas con el tentáculo. Mueve la mesita del centro para encontrar más flechas **(2)**, gira y dispara unas balas al tentáculo otra vez. Repite la operación con la mesita y cruza la puerta.

Descubrirás celdas que encierran más zombies. Avanza y sube las escaleras que tienes a tu izquierda. Entra en la celda que verás al fondo y coge las flechas y el memorándum que hay debajo del cañón. Cuando lo leas, gira la manija y caerá del techo un bloque de cemento (pasa cuando esté subiendo el bloque). Recoge el cristal y colócalo debajo del bloque para que lo rompa al caer **(3)**. De esta forma conseguirás una tarjeta.

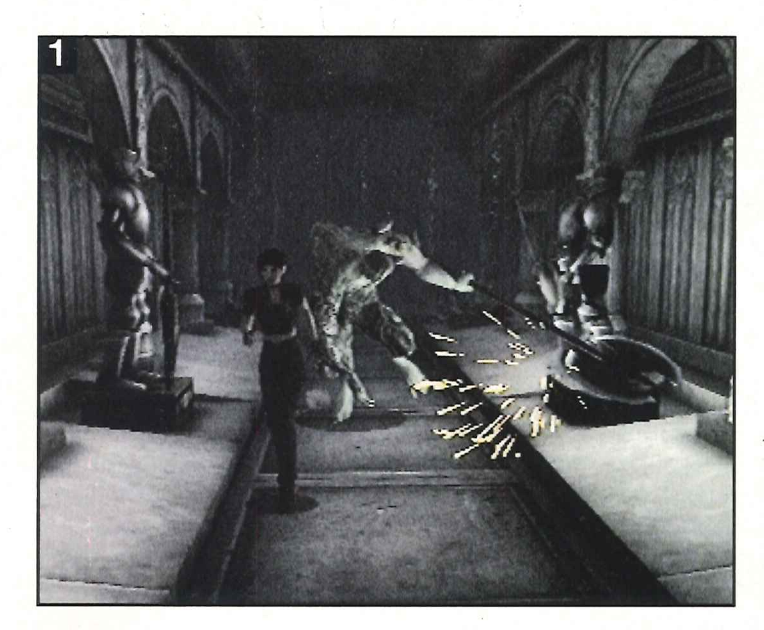
Vuelve a la habitación de descanso y descarga todas tus posesiones menos la nueva tarjeta y una buena dosis medicinal. Regresa a las celdas y ve hacia la primera puerta nada más entrar. Utiliza la tarjeta en el panel del fondo y podrás acceder a la sala de armaduras. Camina hacia el final de la habitación, y una escena te mostrará a Steve en muy malas condiciones.


1


2


3

HUYENDO DE STEVE



Ahora mismo tienes enfrente tuyo a un Steve mutado, de muy mal humor y equipado con un hacha de doble hoja realmente enorme. Por si fuera poco, la única puerta de escape se está cerrando. ¡Qué mala pinta!

En cuanto tengas el control de Claire tienes que huir sin pararte a pensar cómo podrías eliminarlo. Recuerda que tu única meta es salir de aquí con vida. Steve moverá su hoja de lado a lado de la habitación, y en tu carrera seguro que te impactará alguna vez. Entonces es el momento de recargar tu energía sin dejar de correr ni un sólo instante **(1)**.

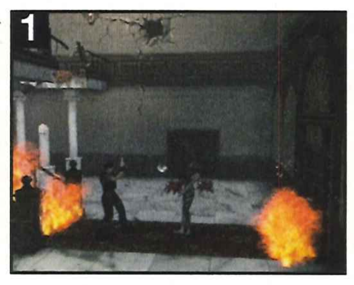
Si consigues escapar será por poco, porque un gusano te atrapará con gran agilidad, y además Steve ha conseguido atravesar los barrotes y ahora se dirige hacia ti. En fin compañero, relájate y disfruta de estas secuencias.

BATALLA CON ALEXIA

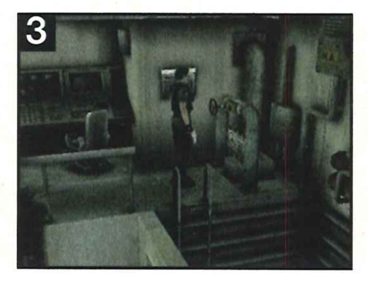
Para acabar con Alexia, dispárala cinco veces con tu Magnum **(1)**. Después ve al pie de la escalera, recoge el collar, examínalo y quédate con la joya.

Vuelve a la sala de descanso. Coge del baúl la joya azul del anillo de Alfred y pónla en el retrato de la escalera donde luchaste con Alexia. Haz lo mismo con la joya roja **(2)** y vuelve a la sala de descanso. Combina la manija de la válvula y el enchufe, y ve hacia el ascensor. Avanza por el pasillo, entra por la primera puerta a tu derecha (es donde estaba el suero) y toma el elevador.

Usa la válvula en las tuberías para vaciar el pilón **(3)** y coge la llave de la grúa que está bajando la escalerilla. Si te envenena un cazador, regresa a la sala de descanso y tómate una de las hierbas azules. Ve después a la sala de los dos elevadores y cruza la puerta que hay saliendo a tu derecha. Recorre la barandilla, usa la nueva llave en la grúa **(4)** y fíjate en la joya que cae.









BATALLA CON LA VIUDA NEGRA GIGANTE

El objetivo no es acabar con ella, sino coger la joya y huir por piernas **(1)**. Salta al hielo por el tramo de barandilla roto. Esquiva los ataques de la araña, coge del agujero del centro el pendiente de Alexander y sal por la puerta por donde viniste.

Extrae la joya verde del pendiente. Luego vuelve a la habitación de descanso y salva. Regresa a la mansión y coloca la joya en el cuadro para poder descubrir una puerta secreta, tras la que espera un buen surtido de zombies. Entra por la puerta que hay frente al busto de marfil.

Ahora puedes grabar. Busca la llave en un cajón del escritorio. Aquí también puedes encontrar un spray y munición. Regresa al hall, ve a la sala de descanso y equípate con la pistola o el rifle y las alas de las libélulas. Luego apaga la energía moviendo la palanca del panel de distribución.



Vuelve a la mansión, y entra por la puerta doble del hall usando la llave de la sala esterilizada. Ve por el pasillo rojo y coge las joyas de los ojos de la estatua del tigre. Vuelve al hall y ve hacia la puerta secreta de las escaleras. Avanza por el pasillo de tu izquierda hasta la puerta verde (hay dos hierbas antes de entrar). Estás en la réplica de las habitaciones de los hermanos Ashford. Ve hacia la estatua de la pared y abre la trampilla para entrar en la habitación de Alexia. Para la caja de música y completa el relieve de la hormiga con la joya roja. Coge la placa que muestra la caja al abrirse, regresa a la habitación de Alfred y completa el dibujo de la hormiga con la joya azul. Coloca la placa en la caja de música y sube las escaleras que bajan de encima de la cama. Aquí hay dos



hierbas verdes, cargadores y un cartucho de tinta. Coge la libélula sin alas que hay en el hormiguero **(2)**. Combina las alas con la libélula de oro, y verás que ha perdido un ala. Vuelve a los dormitorios, sal y ve al laboratorio por la puerta de metal.

Recoge en los ordenadores el informe del virus Veronica **(3)**. Coge las dos hierbas verdes y baja por el elevador. En este cuarto debes coger un cargador y pulsar el botón azul del panel. Descubrirás el ala de la libélula que está sobre la camilla **(4)**. Usa el elevador y sube las escalerillas. Abre la puerta y llegarás a la zona donde Claire se las vio con los tentáculos. Es una buena idea volver a la sala de descanso, porque estás al final del juego. Equipa la libélula, tus armas pesadas y, sobre todo, tu Magnum y las dos ametralladoras. Mezcla todas las hierbas, deja un hueco libre y regresa a la zona de los tentáculos. Al cruzar la puerta que da a las celdas verás a Claire. Examina el archivo que te da para obtener la tarjeta de seguridad. Corre por el pasillo y sube las escaleras a tu derecha. Ve a la puerta que está a la izquierda de los disparadores de seguridad y usa la libélula de oro en la cerradura de la puerta. Entra **(5)** y deshazte de los dos zombies. También hay hierbas verdes y, tras subir unos peldaños, la terminal del disparador de auto-destrucción, donde debes usar la tarjeta de seguridad. ¿Adivinas cuál es el código? ¡Veronica! Al introducirlo comenzará la secuencia de auto-destrucción. Sal corriendo al encuentro de Claire.


3


4


5

BATALLA FINAL: ALEXIA

Nada más comenzar está frente a Claire, así que apunta bien y dispara con tu sub-fusil. ¡Sí!, has conseguido derribarla, dando oportunidad a Claire para escapar. Lo malo es que se cabrea, y ahora sólo puedes observar su transformación. A partir de ahora comienza el verdadero combate.

Deberías haber llegado aquí con la Magnum y un cargador, las escopeta con granadas y tres mezclas al menos de plantas medicinales. Alexia te atacará de tres maneras distintas: escupe un ácido venenoso de su boca, te golpea con los tres tentáculos que tiene en la base y, por último, te mandarte tropas de pequeños parásitos, aunque el daño que te hacen es mínimo.

Vacía cargadores de tu Magnum en su pecho, y cuando se te acabe la munición, atácala con tu lanzagranadas **(1)**. Con menos impactos de los que esperabas habrás acabado con ella... ¡¡o no!! Sólo habrás enfurecido a todo su séquito, y Alexia no ha dicho su última palabra: huye abandonando su cuerpo y desplegando sus alas.

Ahora te atacará desde el aire vomitando ácido que se incendia al contactar con el suelo **(2)**. No pierdas un segundo y dirígete hacia la vitrina para recoger el lanzador de energía. Funciona igual que el rifle de francotirador: R para empuñar y L para el zoom. Además, tiene munición infinita. El único aspecto negativo es que es muy lento, pero hacer diana es cuestión de tiempo, así que tranquilo. Ahora por fin puedes disfrutar del final del juego.



1



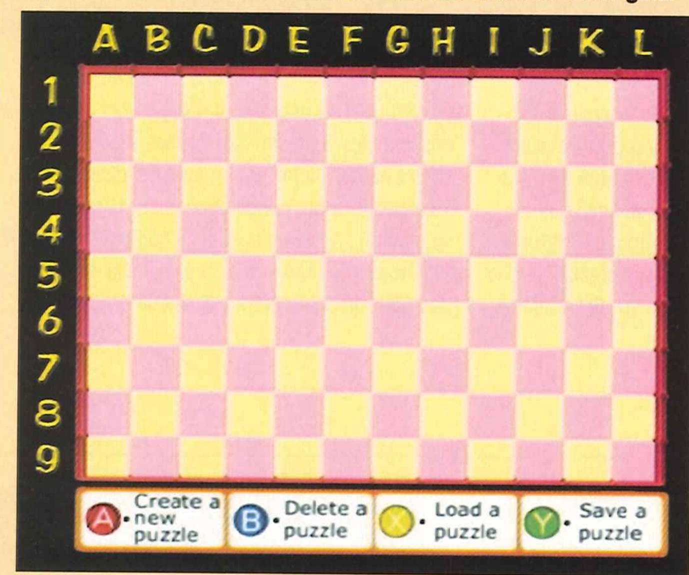
2

SECUENCIA FINAL / DISCO 2



CHUCHU ROCKET!

Seguro que tú mismo podrás resolver la mayoría de los puzzles que te propone «ChuChu Rocket!», pero si te atascas en alguno, aquí tienes las soluciones. Utiliza estas coordenadas como guía.



•NORMAL

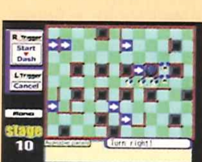
Stage 1
▲=9B /9D /9F /9H /9J
Stage 2
▼=1E / 1H
Stage 3
▶=2K
Stage 4
▼=2H ◀=3H
Stage 5
▲=9F
Stage 6
◀=2E
Stage 7
▲=9C
Stage 8
▶=9B
Stage 9
◀=2E /4E /6E /8E
◀=2I /4I /6I /8I
Stage 10
▲=8C/8E/8F/8G/8I/8J
Stage 11
◀=1G ▶=9F
Stage 12
▲=9E



Stage 13
▼=1I ◀=6L ▲=9H
Stage 14
▼=1I
Stage 15
◀=2L ◀=7G / 7L
Stage 16
◀=4L
Stage 17
◀=2G ◀=6C
Stage 18
▲=5G
Stage 19
▼=1D ▶=6F
Stage 20
▼=3G ▲=6F
Stage 21
▼=1B ◀=6C ▲=7C
Stage 22
▼=1B ▼=1I
Stage 23
▼=5E
Stage 24
▶=4I ▲=5G
Stage 25
▶=2J ▲=5F

•HARD

Stage 1
▶=8D ▶=8F
▶=8G ▼=8I
Stage 2
▶=5C / 5E
Stage 3
▶=7A ▶=7C
Stage 4
▶=9A / 9B
Stage 5
▼=6B
Stage 6
▼=8E ▶=8H



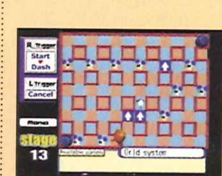
Stage 7
▲=8G
Stage 8
▼=4K ▲=8K
Stage 9
▼=1B ▶=5A
◀=5L ▲=9K
Stage 10
▲=5G
Stage 11
▼=1K
Stage 12
▶=6F ◀=8K
Stage 13
▲=4C ▲=5J
Stage 14
▼=1K ▶=3A
Stage 15
▲=6F
Stage 16
◀=2B /3B /4B /5B /6B
▼=4G
Stage 17
▼=1H ▶=4A
◀=7L
Stage 18
▲=5G ▼=6D
Stage 19
▼=3E ▶=8A
Stage 20
▲=9A ▶=9B
Stage 21
▼=2E ▲=9F
Stage 22
▶=3G ◀=5L
Stage 23
◀=1F ▼=1K
◀=3C ▲=7C
◀=7F ▼=7I
Stage 24
▼=4I ▲=6D
Stage 25
◀=5L

•SPECIAL

Stage 1
▼=7B
Stage 2
▶=2A ▼=3E ◀=5I
Stage 3
▶=2B ◀=8G
Stage 4
▲=9E
Stage 5
◀=3H ▼=4D ◀=6K
Stage 6
▼=1A / 3A / 5A / 7A
Stage 7
▶=5H
Stage 8
▼=1J ▶=5K ▲=9C
Stage 9
◀=4K
Stage 10
▶=1F ▲=5J
▼=6B ◀=6G
Stage 11
◀=4G ▲=9C
Stage 12
▲=5B ◀=5H
Stage 13
▶=7A ▶=8H ▼=8K
Stage 14
◀=5L ◀=8L
Stage 15
▼=8K
Stage 16
▶=3L ▶=5H ▲=9G
Stage 17
◀=5E ▲=5F
Stage 18
▼=1C ▶=5C
Stage 19
▶=4G ◀=4H
Stage 20
▼=2E ▶=6D ▶=8E
Stage 21
▼=1C ▼=5E
Stage 22
▲=6D ▶=5E
Stage 23
◀=4L ▶=6A ◀=8L
Stage 24
◀=5H ◀=8K ▶=9C
Stage 25
▲=9F ◀=3I ◀=4L

•MANIA

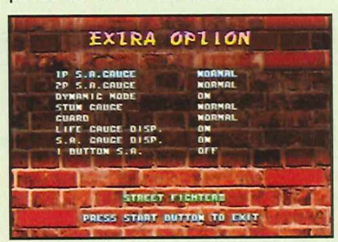
Stage 1
▶=2I ◀=8L
Stage 2
◀=6G ▲=9I
Stage 3
▶=5C ◀=5G
Stage 4
◀=4D ▶=4I
▼=4J ▲=9C
Stage 5
▲=6B ▲=6C
▲=8D ▲=8E ▲=8F
▲=8G ▲=8H
▲=8I ▲=8J
Stage 6
▼=1K ▶=2C ▼=2E
▶=3G ▲=4B ◀=5D
▼=5G ◀=5K ▶=8F
▲=8I ▲=9B ▲=9K
Stage 7
▲=4C ▶=7F
stage 8
▶=3A ▼=5B
Stage 9
▼=1K ▶=5A ▲=9L
Stage 10
▶=2A ▶=2B ▶=2G
▶=4H ▶=7A
▶=7F ▶=8G
Stage 11
▶=4C ▶=4G ▲=7C
◀=7E ◀=7G
◀=7I ◀=7K
Stage 12
▶=8B ◀=8C ◀=8D
Stage 13
▲=3I ▲=7F ▲=7G
Stage 14
▼=7B ▶=8A
▲=8B ▶=9A
Stage 15
▼=3G ◀=7G
Stage 16
▼=4B ▼=4E ▼=4F
▼=4G ▼=4H ▼=4I
Stage 17
▼=1F ▶=2F ◀=5J
◀=7D ▲=8F
Stage 18
▶=5E ▼=5I ▶=6D
▲=6G ◀=7I
▶=8F ▲=8I
Stage 19
▲=3C ◀=5L ▶=6H
Stage 20
◀=3L ▶=4A ◀=4L
Stage 21
▲=5C ▶=6H
Stage 22
▶=2D ▶=3C
▼=3G ▲=4D
▼=4H ▶=5A
▲=5E ▼=6F
▲=7C ▲=9E
Stage 23
▲=5E ▲=5J ▲=6F
▲=7G ▲=8G ▲=9I
Stage 24
▼=2E ▶=2J ▼=7K
Stage 25
▶=2D ▶=3C ◀=3G
▶=4A ▲=4E ▲=6F
▼=6J ▼=6L
▲=7C ▲=9E



STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

EXTRA OPTIONS Es posible desplegar el menú "Extra Options" en los dos juegos. En el menú principal, presiona los dos gatillos y mantenlos durante todo lo que queda: selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa la siguiente secuencia: Izquierda, Izquierda, X, X, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Y, Y, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, X, Y, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Y, X, Derecha, Derecha.
Si consigues hacer toda la secuencia sin equivocarte (¡y sin perderte!), tendrás acceso al nuevo menú "EXTRA OPTION", que permite hacer cambios como usar los especiales más veces, aumentar la capacidad de bloqueo, o que puedas realizar los especiales usando un solo botón. ¡Así no perderás ni un solo combate!

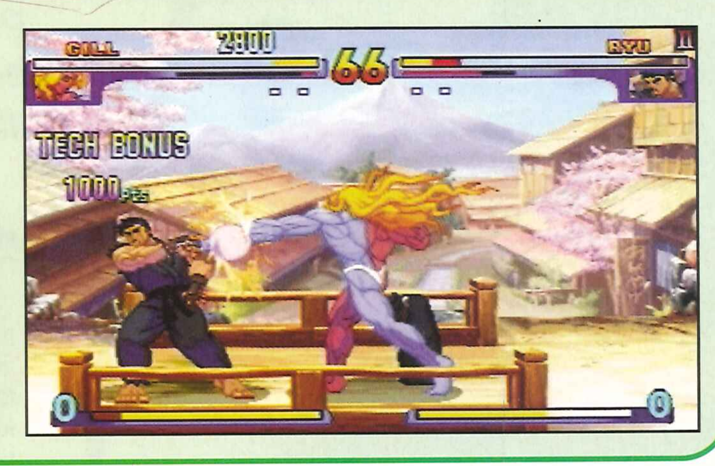




STREET GILL Para desbloquear a Gill en los dos juegos, acaba el modo Arcade y ponte sobre Sean en el menú de selección de personaje. Después pulsa Arriba dos veces y podrás luchar con el luchador bicolor.







SCOOTERS PARA EL VERANO

¿Has sido bueno este año? ¿crees que te mereces un premio? Pues ya es hora de que te conviertas en un "motero". Por eso te presentamos las mejores scooters del mercado, unas maquinas ágiles y baratas para disfrutar a tope.



GILERA

"Gilera Stalker" es una scooter polivalente con una silueta muy agresiva, anchos neumáticos de tacos y un formidable acabado. Sus estrechas formas le permiten sortear con gran facilidad el tráfico urbano, además de adentrarse en algún que otro camino de campo que no esté muy bacheado.

Como es normal en los scooters de 50 c.c., monta un propulsor monocilíndrico de dos tiempos, de una gran elasticidad, refrigerado por aire. El equipamiento frontal es bastante completo. Cuenta con velocímetro y nivel de combustible en las dos esferas principales, además de testigos luminosos para luces cortas y largas, reserva de aceite e intermitentes.

Por supuesto, lleva un amplio hueco para el casco bajo el asiento, y también un gancho portabolsas que va en la parte trasera del frontal.

PRECIO: **239.9000 ptas.**

SISTEMA DE FRENOS: La Gilera monta un freno de disco delantero mordido por pinza doble, y freno de tambor trasero.

EL CUADRO DE INSTRUMENTOS: Es simple, pero ofrece mucha información por la gran cantidad de testigos luminosos.

EL HUECO PARA EL CASCO: Casi todos los scooter llevan bajo el asiento un práctico hueco en el que cabe hasta un casco integral. Así no tendrás que ir cargado con él a todas partes.

YAMAHA



Aerox R Max Biaggi



La deportiva "Aerox R Max Biaggi" esta diseñada con los mismos colores y dibujos que lleva el equipo oficial Yamaha y su famosa YZR 500. Su potencia de 50 c.c. esconde un poderoso motor de refrigeración por agua, con unas prestaciones superiores a todos sus competidores. ¡Siéntete como todo un campeón!

PRECIO: 304.900 ptas

MENUDA PASADA: Tienes también la replica de la moto de Carlos Checa a tu disposición.

BW´S Next Generation



La scooter de 50c.c. que todas las marcas imitan. Esta nueva versión tiene más nivel de confort y un estilo más elegante.

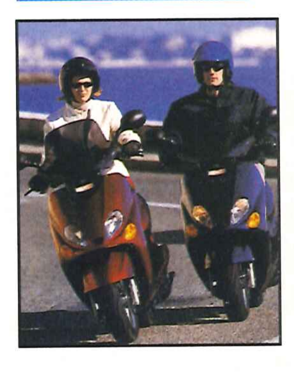
PRECIO: 245.900 ptas.

Yamaha Neos

Ligera y maniobrable como pocas. Viene provista de grandes llantas de 12 pulgadas, y freno de disco delantero para mayor seguridad en las frenadas.

PRECIO: 234.900 ptas.









Jog-R

Su atractivo precio y sus prestaciones deportivas, hacen del Jog-R uno de los scooters más populares. Lo mejor es su escape de alto rendimiento con escudo térmico de acero inoxidable, con lo que el nivel de ruidos que emite el motor se reduce mucho.

PRECIO: 236.900 ptas.

EL CARNET

Si eres mayor de 14 años debes obtener la licencia de ciclomotores para conducir una moto de 50 c.c., y hasta los 16 años no podrás llevar a ningún pasajero. Para cilindradas de 50c.c. hasta 125c.c., tienes que ser mayor de 16 años y además sacarte el carnet A1 en autoescuela.



PIAGGIO

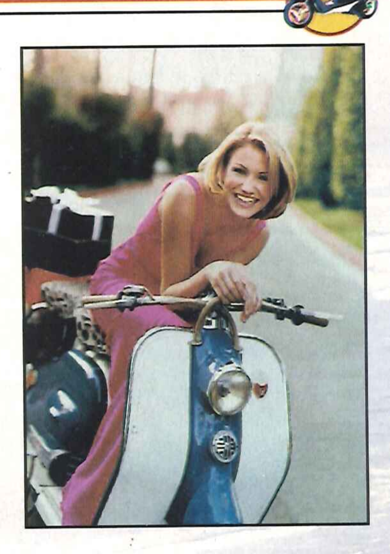


NO PODÍA FALTAR: La famosa Vespa PX 125 es una opción segura si lo que deseas es disfrutar de la ciudad.

Hasta Cameron Díaz monta en ella. La legendaria fiabilidad de la Piaggio, junto a su carrocería metálica, han escrito paginas de la historia, dando vida al mito Vespa. Su diseño único sigue teniendo miles de adeptos.

PRECIO: 309.900 ptas.





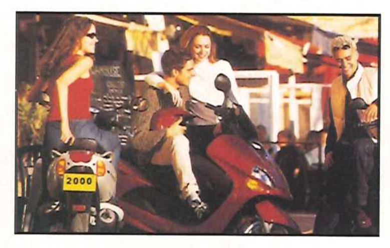
APRILIA

Habana Custom 50

Su aire "retro" y su color "azul Varadero" han hecho que nos enamoremos de su diseño, aunque es algo cara para su cilindrada: 50 c.c.



PRECIO: 300.000 ptas.





Sonic GP



¡Cómo no íbamos a incluir una scooter que lleva el nombre de la mascota de Sega! Pues aquí la tienes, no hemos podido resistir la tentación. Pero es que además es una magnífica opción de compra, tiene un aire muy juvenil y dispone de todo lo necesario para disfrutar de una conducción segura por tu ciudad.

PRECIO: 249.900 ptas.

MALAGUTI

La marca italiana Malaguti se descuelga con este modelo, llamado "Firefox F15 TDS", que cuenta con un diseño agresivo y radical. Su fuerte personalidad le confiere un aire de exclusividad para que te desmarques de los scooters del montón. También cuenta con unas prestaciones del más alto nivel, que le han hecho ganar el año pasado el prestigioso premio "Good Design". La única pega puede estar en su precio, que es algo superior a la media.

PRECIO: 299.000 ptas.









SÁCALE LOS COLORES: La Malaguti Firefox F15 y su gama de colores.

NORMATIVA

Cuando compres tu moto, ten siempre presente que debes llevar casco. Y puesto en la cabeza; no colgado en el codo. Los cascos integrales te protegen al máximo, aunque pasas más calor con ellos. Los cascos abiertos permiten que te de el aire en la cara. Tú decides, pero piensa que no debes ahorrar en seguridad.









DERBI







La "Derbi Predator" es una scooter con toques de superbike. Sus 50 c.c. dan una potencia de 7 cv., y su amortiguador trasero le dota de una suspensión progresiva muy avanzada.

PRECIO: 289.500 ptas.



KYMCO



La "Kimco DJ R 50" es uno de los modelos que baja de las 200.000 pesetas, ofreciendo un equipamiento bastante aceptable. Si tu presupuesto es limitado, tenla en cuenta.

PRECIO: 179.900 ptas.



CONSUMO: Una de las bazas fuertes de la Kimco DJ R 50 es su reducido consumo. Gasta menos gasolina que un mechero.

CONCURSO SILVER

BUSCAMOS HÉROES DISPUESTOS A SUMERGIRSE EN LA AVENTURA MÁS ÉPICA DE DREAMCAST



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas. Madrid. Indicando en una esquina del sobre " SILVER ".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán DIEZ que ganarán un lote compuesto por: un Juego Silver para Dc, una Camiseta, una Gorra, un Póster y un Colgante. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

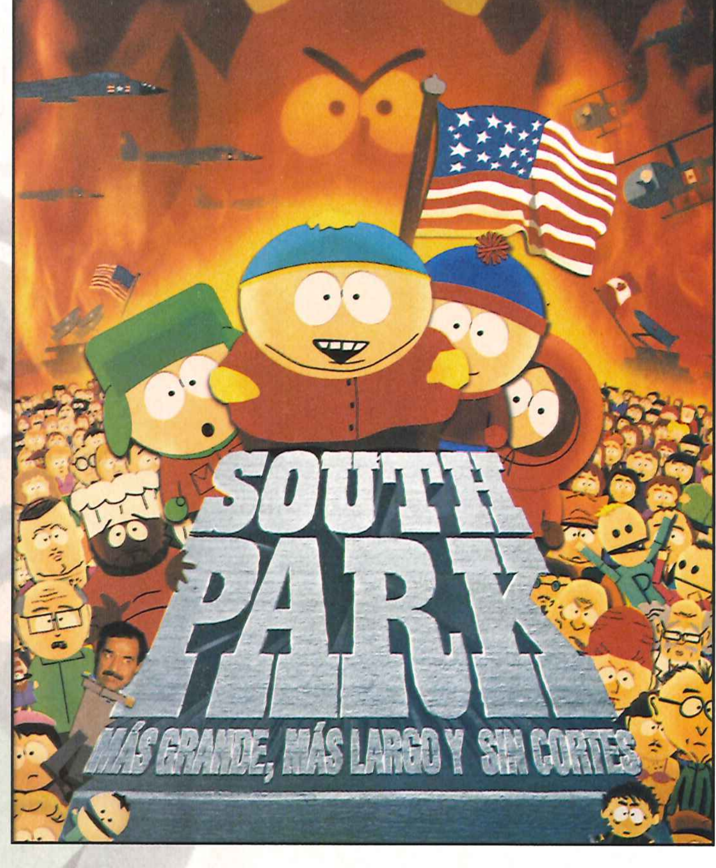
PROVINCIA: ____________________

CP: __________ TELÉFONO: __________

RESPUESTAS: 1: ______ 2: ______ 3: ______

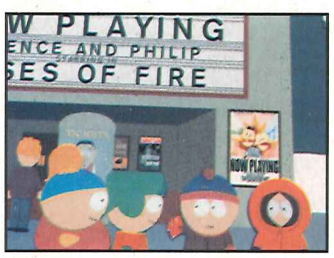
SOUTH PARK

Si te gustó la serie de TV, verás lo que te espera ahora en el cine

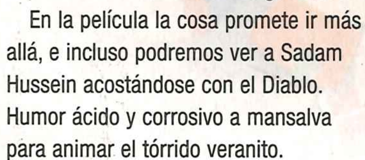


"Más grande, más largo y sin cortes" es el explícito título que se han buscado los productores de esta película para advertir al público de lo que va a encontrar en la gran pantalla. Para poner en antecedentes a los que no conozcan la serie, os diremos que se trata de una parodia de la sociedad americana que tiene en el papel estelar a Stan, Kyle, Kenny y Cartman, cuatro amigos que se han conocido en el instituto. Cartman es hijo de una prostituta. Kyle es judío, y en Navidad todo el mundo le insulta. Stan pega a su hermana porque es fea y lleva alambres en los dientes. Kenny tiene un padre alcohólico (y en paro para más señas) que sólo subsiste gracias a una pensión del Estado, además de tener un perro gay. Como veis, aunque sea de dibujos, ésta no es una película para menores, algo que os quedará claro al oír la enorme cantidad de tacos por minuto que son capaces de soltar estos energúmenos.

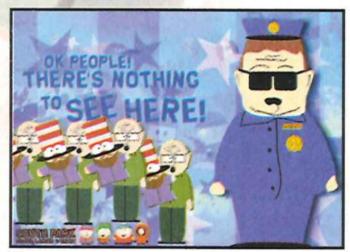




En la película la cosa promete ir más allá, e incluso podremos ver a Sadam Hussein acostándose con el Diablo. Humor ácido y corrosivo a mansalva para animar el tórrido veranito.



Estreno: En cartelera
Internet: www.southparkmovie.com













DINOSAURIOS

Volverán a estar vivos millones de años después



Mezclando fondos reales y animales generados digitalmente, Disney conseguirá revivir a estas criaturas, que habitaron en el período Cretácico. Sera un viaje alucinante que podremos ver las próximas navidades.

Estreno: Noviembre
Internet: www.dinosaur.go.com

NOVEDADES EN DVD

Tres nuevos títulos llegan al catálogo para DVD. Se trata de tres divertidas comedias de humor, disparatadas y sin más pretensiones que hacernos un rato muy agradable delante del televisor, con todas las ventajas que presenta este formato.









Fantasía 2000

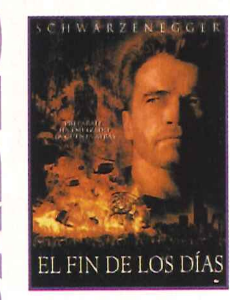
La magia de Walt Disney continúa...

"Fantasía 2000" es un increíble espectáculo que continúa la idea original de Walt Disney cuando creo la primera entrega de "Fantasía" en 1940. Su intención era renovarla periódicamente, añadiéndole nuevas piezas musicales. La compañía entera retomó el proyecto, que ha culminado en el mítico año 2000.



Estreno: *En cartelera*
Internet: *http://disney.go.com*

NOVEDADES EN VIDEO

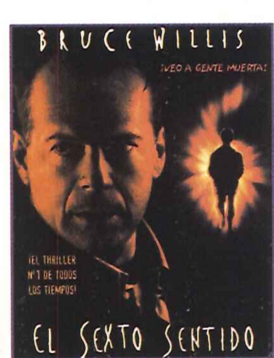






Columbia Tristar pone en tu videoclub "Caprichos del Destino" con Harrison Ford luchando contra la corrupción policial, e "Inocencia Interrumpida" con la soberbia actuación de la oscarizada Angelina Jolie y la guapa Winona Ryder en la historia real de un manicomio.

Otros dos jugosos estrenos son el soberbio thriller "El sexto sentido", y "El fin de los días", que enfrenta a Arnold Schwarzenegger contra Satán.



La Película de TIGGER

Se trata del primer largometraje protagonizado por Winnie the Pooh y sus amigos. En esta ocasión, Tigger decide buscar a sus parientes tigres, ya que en el bosque donde vive no hay ningún otro de su especie. Winnie y el resto de la pandilla ayudarán a Tigger a que encuentre a su familia.

Una película ideal para los peques de la casa, y con el sello de la factoría Disney, que en esto son los mejores.

Estreno: *En cartelera*
Internet: *http://disney.go.com*









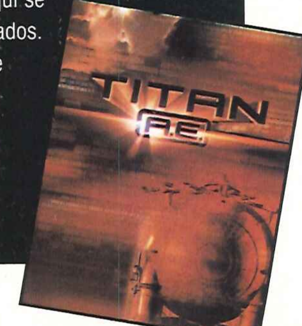


TITAN A.E.

¿Qué queda después de la Tierra?

Esta película de animación tiene un aire que nos recuerda mucho a los videojuegos "Dragon's Lair" o "Space Ace", aunque aquí se han combinando imágenes digitales con dibujos animados. La historia se basa en una nave llamada Titan, que fue diseñada como una especie de Arca de Noe. La Tierra ahora ha quedado destruida, y la única esperanza es encontrar esta nave para poder repoblar otro planeta.

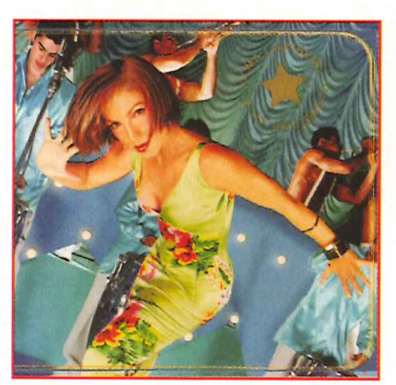
Estreno: *18 de Agosto*
Internet: *www.afterearth.com*



Gloria Estefan

ALMA CARIBEÑA

Desde las trincheras de la guerra del Vietnam, su padre le escribió diciendole: "Algún día serás una estrella". Llevaba razón: hoy Gloria Estefan es la número uno en ventas y reina indiscutible del pop latino. En la cumbre de su carrera, nos presenta su nuevo trabajo en castellano, llamado "Alma Caribeña", que como ella mismo dice es un disco muy de isla, con mucha agua, de alma y raíces, sensual y romántico. Ahí queda eso.

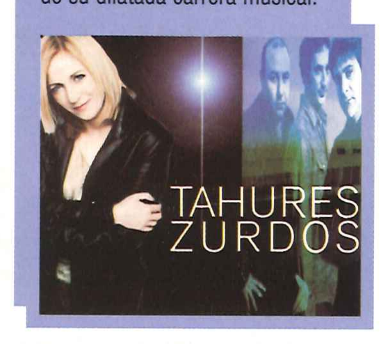




TAHURES ZURDOS

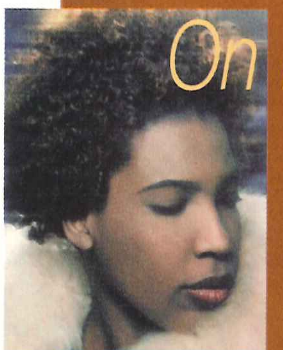
El tiempo de la luz

Trece años en la brecha y ocho discos editados. Ésta es la tarjeta de presentación de Tahures Zurdos, que se han mantenido durante todo este tiempo en el candelero gracias a su buen hacer, su público fiel, y sobre todo a la compositora y voz principal, Aurora Beltrán. Han pasado por todo, buenos y malos momentos, pero eso les ha hecho madurar y adquirir una experiencia impagable con la que nos sorprenden de nuevo en su último trabajo, que acaba de ver la luz (y nunca mejor dicho). Este nuevo disco es para muchos el mejor álbum de su dilatada carrera musical.



MACY GRAY

On How Life



Esta jovencita de Los Ángeles es la intérprete de "Do something", un tema sensacional incluido en su nuevo disco "On how life is", que está arrasando en las listas europeas y americanas. Siete millones de copias vendidas es la impresionante cifra que maneja a día de hoy, y que le ha hecho ganar discos de oro en países como Indonesia o Thailandia.

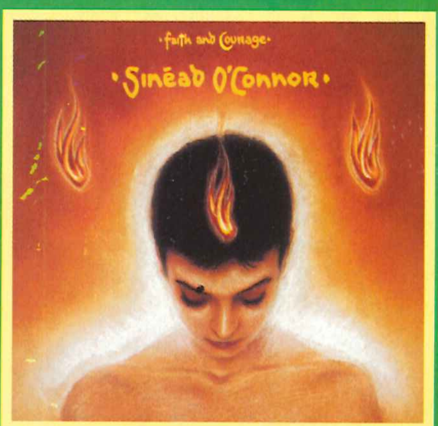
BOMFUNK MC´S

In Stereo



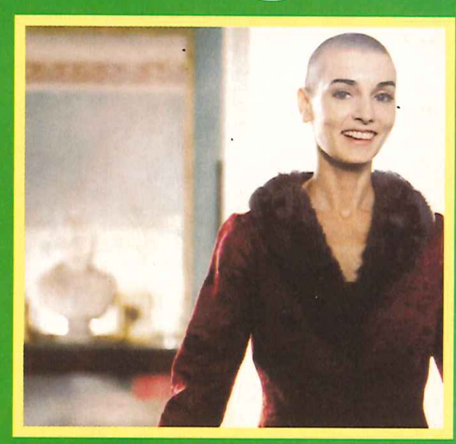
Mitad jamaicanos, mitad finlandeses. Así son estos dos chicos, que hacen una música a medio camino entre el rap y la electrónica. Todo mezclas para un ritmo único. Su single "Freestyler" es la bomba.

SINEAD O´CONNOR ✯ Faith & Courage ✯



La compañía Atlantic Records fue capaz de convencer a la extravagante Sinead para que lanzase al mercado el que es su primer disco totalmente nuevo en los últimos seis años.

"Faith & Courage" mezcla pop, lo último en música electrónica y R&B, rompiendo todos los límites musicales que le han puesto por delante a esta chica de cabeza rapada. Ha contado con la colaboración de gente tan importante como Dave Stewart o Brian Eno, y el resultado es un álbum muy apasionado y sobre todo agradable de escuchar, con fuerza y calidad en cada una de sus canciones.





KENWOOD NV-600

Suena tan bien como luce

Lo primero que salta a la vista de la nueva cadena que nos ofrece Kenwood es su diseño, con unas curvas de lo más modernas que la hacen ideal para combinar con la decoración de la habitación de cualquier miembro de la Generación Dreamcast. Pero lo que realmente tiene de valioso es su extraordinario sonido, dotado de Virtual Dolby Surround, que permite la creación de efectos de sonido envolvente similares a los que ofrecen los altavoces accesorios.

Súmale un control remoto inteligente, que te permite controlar con el mando otros aparatos que tengamos en casa (la tele, el vídeo, etc.), y obtendrás un verdadero placer para los oídos... y la vista también.

Mod.: NV-600
Más información: www.kenwood.es

Radio reloj despertador Sanyo

La mejor forma de comenzar el día



Se acabó eso de levantarse con el estruendo del despertador de la abuela. Este modelo de Sanyo te ofrece también sintonizador de radio analógico de dos bandas (AM/FM), dos alarmas independientes, regulación de la intensidad del aviso acústico, y funciones de "snooze" (repetición de la alarma cada cierto tiempo) y de temporizador con desconexión automática. Así nunca más llegarás tarde a clase, ¿verdad?

Mod.: RM 7000
Más información: www.sanyo.es

Videocámara digital de Grunding

Te saldrán buenas hasta las tomas falsas

Si desde que eras pequeño has tenido el gusanillo de ser director de cine, ahora tienes un instrumento que te permitirá dar tus primeros pasos en el camino de la creación audiovisual. Porque debe quedarte bien claro que a la nueva cámara digital DLC 20 de Grundig le puedes dar un uso casi profesional, con una calidad de imagen y color impresionantes, y unas dimensiones reducidas que la hacen muy manejable. Además, Grundig te ofrece también el software "DV Studio PCC 10" para que puedas retocar las fotos digitales en conexión con un PC.



Mod.: DLC 20
Más información: www.grundig.es

Combi TV / Vídeo de Philips

Un dos en uno a la última

La multinacional holandesa Philips acaba de presentar este combi, para delicia de los que nos gustan los compactos que ofrecen altas prestaciones y ocupan poco espacio.

Se trata de una televisión de 14" que incorpora también vídeo VHS y sintonizador de radio con reloj digital y alarma. Tanto la tele como el vídeo incluyen los elementos más modernos para facilitar su uso, convirtiéndola en un compañero ideal para tus ratos libres: sonido digital, autotracking, entrada NTSC, búsqueda automática, autoprogramación...

Además, viene en un color plateado moderno y de lo más juvenil, así que en cuanto lo tengas sólo querrás conectar tu Dreamcast en él.

Mod.: 14PV345
Más información: Teléfono de atención al cliente: 902 11 33 84

TELÉFONOS MÓVILES SAVVY

Philips sabe lo que nos gusta

Con un tamaño y un diseño pensados en nuestra comodidad, y con los colores más vivos del mercado, la colección de móviles Savvy que Philips acaba de lanzar se dirige directamente a un "público joven, aunque sobradamente preparado" (¿os suena esto de los JASP?).

Iconos de pantalla que además se pueden incluir en los mensajes que enviamos, juegos ("Tabla de biorritmos", "Reflex" y "Total"), aviso por vibración o marcación por voz, son algunas de las muchas posibilidades que hacen de los móviles Savvy una estupenda opción para los que ya no podríamos vivir sin el teléfono móvil en el bolsillo (o en el bolso).

Mod.: SAVVY, SAVVY VOGUE y SAVVY DB
Más información: www.pcc.philips.com/products/savvy (Teléfono de atención al cliente: 902 11 33 84)



FESTIVALES

Un verano lleno de música

UNA BUENA IDEA PARA ESTE VERANO ES QUE TE PASES POR ALGUNO DE LOS NUMEROSOS FESTIVALES DE MÚSICA QUE SE CELEBRAN A LO LARGO Y ANCHO DE LA GEOGRAFÍA ESPAÑOLA. NO IMPORTA CUÁLES SEAN TUS GUSTOS MUSICALES. SEGURO QUE ENCUENTRAS ALGUNO QUE TE MOLE. ÉSTOS SON LOS MÁS IMPORTANTES:

FESTIVAL DE BENICASSIM

En esta bonita ciudad castellonense se celebrará los días 4, 5 y 6 de agosto, la sexta edición de uno de los festivales con más tradición del panorama nacional. Playa, sol y la mejor música, con la asistencia de grupos de la talla de Oasis, Primal Scream, Ian Brow, Placebo, Dakota Suit o Dover. Puedes adquirir las entradas en los puntos de venta online del BBVA, y también en todos los centros y tiendas de El Corte Inglés.

www.festival-benicassim.com

ZORROCK

En Puebla de la Reina (Badajoz) se celebra un festival de rock en el que van a actuar grupos tan conocidos como Manta Ray, Fangoria o Undershakers, desafiando el calor que hará allí el 18 y el 19 de agosto. Si te apetece ir, que sepas que el precio de las entradas oscila entre 2.200 y 1.400.

www.zorrock.com

Tlf: *924 31 15 20*

PIRINEOS SUR

Se celebra en el Valle de Tena (Huesca), del 7 al 29 de julio, y es un festival dedicado a la música mestiza en el que toca gente de todo tipo, desde Enrique Bunbury hasta Afrocuban All Stars. El abono general cuesta 15.000, y también puedes comprar uno de fin de semana por 4.000 ptas.

www.festivales.aragon.net

Tlf: *974 22 66 99.*

CONTEM-POP-RANEA 2000

Los días 28 y 29 de julio puedes pasarte por Alburquerque (Badajoz), donde se celebra el 5 Festival Indie. Este año puedes ver allí a grupos como Los Planetas, Meteosat o Los Fresones Rebeldes por sólo 2.500 ptas.

www.escena.net

Tlf: *924 40 21 29*

ELECTROGAIA

Los aficionados a la música electrónica tienen una cita en la Semana Grande de San Sebastián, del 12 al 14 de agosto. Este año, en Electrogaia van a actuar artistas de lo más "in", como Jeff Mills, Ritchie Hawtin o Madelmán.



www.cultzine.com/electrogaia ***Tlf:*** *943 49 41 03*

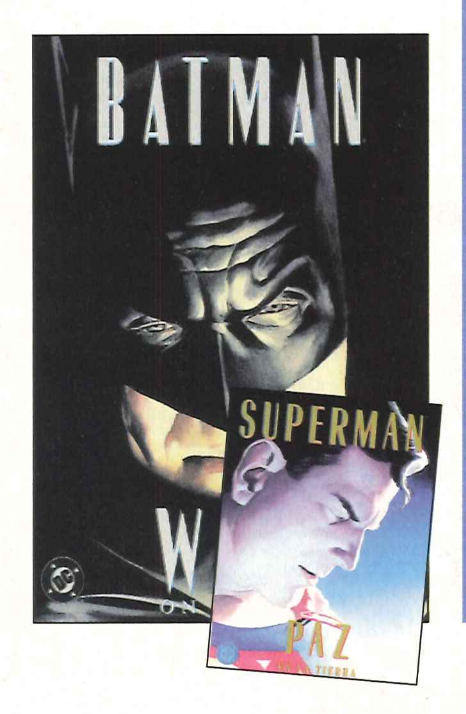
COMIC

El retorno de Batman y Superman

El guionista Paul Dini y el ilustrador Alex Ross se han unido para crear las nuevas ediciones de las aventuras de dos de los superhéroes más famosos del cómic: Batman y Superman. El hombre murciélago retorna a la acción con "Guerra contra el crimen", mientras que su colega de la capa roja lo hace con "Paz en la Tierra".

Ambas obras van a ser editadas en nuestro país por Norma Editorial, que en breve iniciará la edición regular de dos series mensuales de cada uno de los dos personajes.

www.norma-ed.es



TELEVISIÓN

Nuevas series en el canal Locomotion

Ya os hemos hablado en otras ocasiones del canal Locomotion, de Vía Digital, dedicado a la animación para gente entre 18 y 35 años.

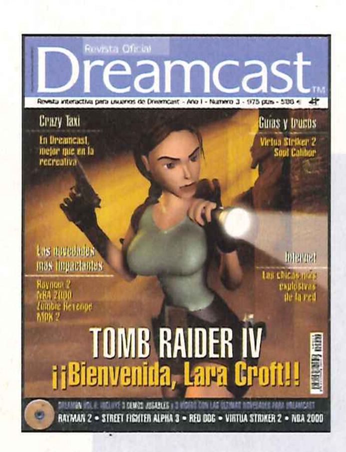
Ahora acaba de adquirir los derechos para emitir "Silent Moëbius", serie futurista basada en la idea original de Kia Asamiya, y "Ghost in the Shell", una película basada en el manga del mismo nombre del popular Masamune Shirow que ha sido llevada a cabo por los creadores de la conocida "Akira". Con citas tan interesantes como éstas, no pensamos movernos de delante del televisor este verano ni para ir a darnos un bañito reparador en la piscina.



www.locomotion.com

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº3 MARZO

TOMB RAIDER IV. Novedades: Crazy Taxi, Zombie Revenge, MDK2, Rayman 2 y NBA 2000. Reportajes: Tomb Raider IV y entrevista a Yu Suzuki. Guías y Trucos: Virtua Striker 2 y Soul Calibur.

CD: Demos jugables: Rayman 2, SF Alpha 3, Red Dog. **Vídeos:** Virtua Striker 2, NBA 2000 y Slave Zero.



Nº4 ABRIL

SOUL REAVER. Primer contacto: Resident Evil Code: Veronica. Especial juegos de coches: V-Rally 2, Sega GT, MSR y Spirit of Speed. Guías y Trucos: Crazy Taxi, Shadow Man y Zombie Revenge.

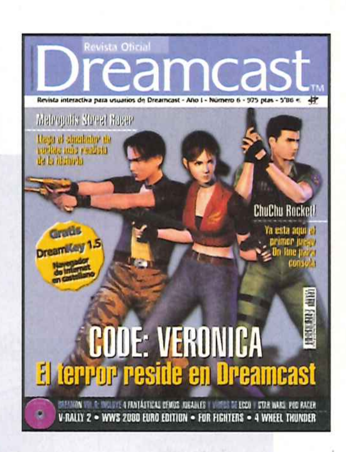
CD: Demos jugables: Slave Zero y MDK2. **Vídeos:** Soul Reaver, MSR, 4 Wheel Thunder, Wild Metal…



Nº5 MAYO

V-RALLY 2. Aventuras de acción: Tomb Raider IV, Soul Reaver y Resident Evil 2. Reportajes: Juegos On-line y Tokyo Game Show. Guías y Trucos: Rayman 2 y Shadow Man.

CD: JUEGO COMPLETO GRATIS: Sega Swirl. Demos jugables: Soul Reaver y Rayman 2. **Vídeos:** V-Rally 2, Jojo´s Bizarre Adventure…



Nº6 JUNIO

RE CODE: VERONICA. Previews: Metropolis Street Racer, Tony Hawk´s Skateboarding. Novedades: ChuChu Rocket!, Ecco the Dolphin. Reportajes: Black & White, Juegos de Rol.

CD: Demos jugables: V-Rally 2, WWS 2000, Fur Fighters, 4 Wheel Thunder. **Vídeos:** Ecco y Stars Wars.
CD 2: DreamKey 1.5



Nº7 JULIO

SILVER. Novedades: RE Code: Veronica, V-Rally 2, Marvel vs Capcom 2. Reportaje: todas las novedades que se presentaron en el E3. Guías y trucos: Tomb Raider IV y ChuChu Rocket!

CD: Demos jugables: Tony Hawk´s Skateboarding y Silver. Dreamarena Tour **Vídeos:** Wacky Races, Dead or Alive 2.

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un **25% de descuento**

12 números

~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¿NO ES LO SUFICIENTE PARA TI?

Llama a tu puerta la segunda parte del juego de lucha marcial más deseado del momento. ¿Sientes como te golpea?

DEAD OR ALIVE 2







TECMO



